伴我前程路
——暑期笔记本电脑横评



萨尔纳迦人的生命轮回
——《星际争霸Ⅱ》异虫背景设定核心解读

08月上
本期特惠价
￥7.00

Popsoft www.popsoft.com.cn 2010年 旬刊 总第339期

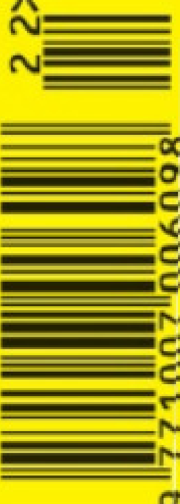
大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择





暗夜使者
7月华丽登场
全新职业点燃格斗狂潮
http://dnf.qq.com





本期重磅专题：

盛夏里的一点馊味儿——有关E3的若干反思

新品初评：三星LED背光液晶显示器/华硕DVD外置光驱/漫步者M361耳机
网络时代：网络团购，越买越便宜？
实用软件：即时网游语音，让战斗更爽快
你也能有火眼金睛——五款系统安全维护软件
前线地带：极品飞车——闪电追踪/荣誉勋章
在线争锋：鸡与凤、头与尾——两极团队的两极
评游析道：城市，让游戏更美好
极限竞技：从竞技体育的共性解读电子竞技



本期强档攻略
阿尔法协议







P16 网络时代 重点推荐
网络团购，越买越便宜？

网络团购既节约了多数买家的时间和精力，又比单独购买更能争取到大力度的折扣。消费者真能从这些网站上得到实惠吗？



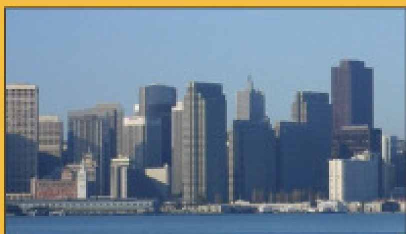
P44 硬件评析 重点推荐
伴我前程路 ——暑期笔记本电脑横评

在即将迎来的新学年、新学校或新工作中，笔记本电脑将是我们最忠实的伙伴。而各种各样从外观到配置都迥然不同的产品是否已经让你挑花了眼呢？



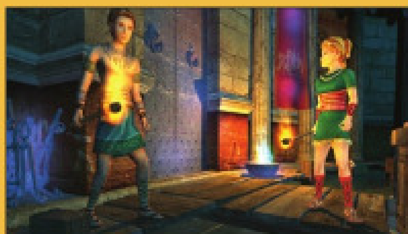
P102 评游析道 重点推荐
城市，让游戏更美好

从便利性和科技前导性来看，城市确实让生活更加美好。而作为现实的映射，一个功能完善的虚拟城市也让我们的游戏体验更加美好……



P145 攻城略地 重点推荐
守护神 ——英雄的竞争

这款游戏虽称不上什么大作，却也是一部格调清新、意趣盎然的精致小品。主角作为一名神选的战士，要和其他八位神祇选出的英雄展开一场竞争……



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 朱良杰 赵绮也 白云龙 韩大治 朱飞
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 杨文韬
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年08月01日
定　　价 人民币 10.00元



责编手记

就在本期杂志制作时，日历翻开了七月的新篇，伟大的太阳以其巨大的能量将全国各地推入到持续高温的暑期当中。暑期的到来对于刚刚完成一个学期学业的同学们来说无疑是一件快乐的事情，北京西站也因此明显热闹了起来，甚至还出现了些许拥堵。离开校园，踏上归途，接下来的生活或许是轻松惬意的，抑或是新鲜且富有挑战的。尤其是对于那些刚刚毕业的同学们来说，新的工作和新的生活已经等在前面了。而在即将踏入的新生活中，电脑都将是必须考虑的工具，暑期也就成为许多人购买和升级电脑的最佳时机，而更多随时随地的需求则让笔记本电脑成为更多人的首选。但是，想要买到一台称心如意的笔记本电脑却不是一件简单的事情，就在几天前，一位友人向我哭诉了他在中关村买“本子”时所遭遇到的转型骗术。如果你还不了解什么是转型骗术，只需上网一搜便可以找到无数血淋淋的教训。然而，奸商固然可狠，而我们自身对笔记本电脑知识的不足，了解的不透，不也是促使奸商骗术得逞的一个重要因素吗？对此，为了能帮助那些正迷失在大量产品信息和促销员如簧巧舌中的青年朋友们，本期“硬件评析”栏目专门制作了一篇暑期笔记本电脑的横向评测专题。考虑到年轻读者们的购买能力和需求，因而有倾向性地向市场中的主流品牌征集了暑期主推的多款中低端机型，在性能和功能方面满足日常应用需求的同时，也兼顾便携性和娱乐能力。由于参加评测的机型较多，导致魔左和小白二人不得不日夜加班赶工，甚至连做梦都在给客服打调查电话。而当“电话惊梦”醒来之后，还要继续投身到与一大摞笔记本电脑的“决战”当中，对于正如火如荼进行中的世界杯决赛，他们也只能依赖于本责编给他们口头传达比赛的盛况了。

本期责编 Cross

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
云南	张超	河南	殷峰
广西	蒋凌涛	安徽	陈福圣
陕西	段佳霖	河南	奚卫国
云南	李萌	新疆	张小旋
湖北	张军	北京	韩冰
北京	陆晨	福建	何山川
安徽	吴琼	天津	裘连滨
广西	蒋凌涛	辽宁	张鸿飞
广东	唐明	四川	黄龙腾
上海	时杰	湖南	方原



▲奖品为《游戏剧场小说版》一本



华贵水晶
三星PX2370 LED背光液晶显示器

■晶合实验室 电子土豆

PX2370是三星"绝·色"系列最新款，采用热门LED背光技术，机身厚度仅16.5mm。样机为黑色烤漆外壳，边框整体罩上一层TOC透明琉晶外壳，并延续到四角，不再容易留下指纹（其实还是会有一点，只是在侧光下才能隐约看到）。琉晶外壳不像过去机型那样处理成超薄刃状，而是四四方方有一定厚度，但其实PX2370的侧面最厚处也才16.5mm（电源外置）。底座支架采用质感非常好的透明有机玻璃，且更加粗壮，圆形底座为墨绿色的半透明材质，显示器仰角可在-5°～20°之间调整。



机身与一角硬币对比

显示器正面除了三星Logo和型号、技术特性标识外，没有任何按钮，非常简洁。半圆形触摸式电源开关在边框下沿，并辅以金属拉丝半圆环和LED灯装饰。所有OSD按键均藏在机身背面右侧边缘，正面看不到任何操作说明，只能"盲人摸象"，即使对三星显示器操作较为熟悉的笔者上手时也颇感不便，这种为追求美观而忽略便利性的设计，实用价值值得斟酌。

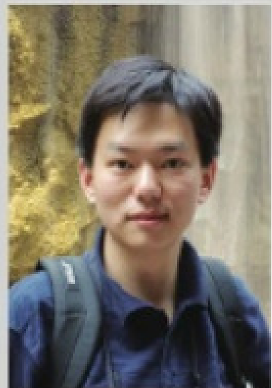
PX2370采用23英寸16：9宽屏面板，支持全高清的1920×1080分辨率，拥有1000：1对比度和250cd/m²亮度，且支持100%的sRGB色域。三星对其动态对比度不再标称具体数值，而是简单标注为MEGA DCR（百万级动态对比度）。它同样具备三星最近力推的Magic Color、Magic Eco、灵妙双屏和灵动视角等新技术，分别用于增强色彩、节能、自动双屏切换和改善LCD视角。PX2370还内置了环境光感测器，可通过检测周围光线强度自动调节亮度，灵敏度有高中低和关闭4级选择。



细节处理非常精致

PX2370拥有DVI-I（数字&模拟）+HDMI输入，以及与HDMI配合的模拟/数字音频输出，并提供了DVI转D-sub接口线。我们用DVI接口连接显示器，将色温设为正常，关闭Magic Eco，将对比度和亮度调整到最佳状态后开始测试（此时实测功率仅有21.4W）。得益于LED背光，PX2370亮度很均匀，黑屏下无任何漏光；在DisplayMate的256级灰阶测试中能看到第3级灰块，表现出色；高光部位的灰阶过渡比暗处更加平滑，色阶过渡很自然。整机色彩表现鲜艳通透，只是某些场景下略微偏蓝，开启Magic Angle后上下方向的视角改善较明显。





一台23英寸全高清显示器仅有20W左右功耗，这在19英寸功耗超过100W的CRT时代是无法想象的。LED技术的引入为三星PX2370带来了更薄的机身、更出色的整体画质和更低的能耗，不过这款外观精致的LCD价格也比同尺寸普通背光产品高出近一倍，拥有它需要下一点"血本"。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★

厂商：三星电子（Samsung）
上市状态：已上市
售价：2499元
附件：电源线、驱动光盘、视频线、说明书、保修卡等
推荐：注重外观与节能表现的家庭及办公用户
咨询电话：800-810-5858

三星PX2370主要参数	
可视面积	23英寸
亮度	250cd/m²
对比度	MEGA DCR/1000：1（典型）
最大分辨率	1920×1080
响应时间	2ms（灰阶）
可视角度	170°/160°（水平/垂直，CR>10）
发色数	16.7M
功率	25W（休眠模式0.3W）
尺寸（mm）	557.5×433.5×230（宽×高×厚，包括底座）
其他特色功能	灵敏感光、灵妙双屏、灵动视角、定时关机、宽普兼容、自定义按键、Win7认证等



静音节能
华硕 SDR-08B1-U DVD 外置光驱

■晶合实验室 Red

为尽可能压缩体积，多数上网本、超便携笔记本电脑已不再内置光驱。但对不少仍需经常读取光盘的用户来说，外置光驱在欣赏DVD影片、安装系统、交换数据时可带来极大便利。华硕SDR-08B1-U就是针对此类需求的产品，它分黑白两色版本，我们拿到的是白色版。它采用翻盖设计，光驱上盖装饰有螺纹图案，给外观注入一丝活力。将光驱前端的条形开关向右轻推可开启上盖，同时这个开关还是状态指示灯，读盘时会泛出淡淡的白色光亮。得益于140mm×140mm×20mm的体积和约230g的重量，整体十分轻薄。这款产品还融入了时下流行的低碳概念，加入华硕“E-Green”（智能休眠）技术，使光驱在闲置时可自动关闭部分元件，节省能源，另外通过“E-Media”（智能静享）技术，光驱运行噪声可得到降低。

该光驱通过USB 2.0接口连接，具有198kB缓存，CD读取最高24×，DVD最高8×，寻道时间180ms，在播放DVD影片时会自动降速至4×以节能减噪，同理在播放VCD、CD时会降为10×。我们通过Nero DiscSpeed进行测试，其DVD-R平均读取速度为6.16×，结束速度为7.99×，读取性能表现良好。另外我们还测试了一张有轻微划痕的DVD影片，该产品能较好地读取，播放时没有过多卡、顿，整个过程中也很安静。P





简约的外观和不错的读盘性能是这款产品的闪光点，非常适合用来弥补上网本类产品的不足，如果仅用来读盘而没有刻录要求，华硕SDR-08B1-U是较为划算的选择。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商：华硕（ASUS）
上市状态：已上市
售价：299元
附件：数据线/说明书等
推荐：无内置光驱的上网本或超便携笔记本用户
咨询电话：800-820-6655



舒适时尚
漫步者 M361 耳机

■晶合实验室 Red

漫步者“M”系列耳机定位时尚，而M361不仅保持了清新的设计风格，还在配色上通过灰色和紫色的运用，使产品多了一分典雅与内敛。它佩戴方便，耳挂的弯曲角度可符合多数人耳形，与肌肤接触部分经过仿肤质处理，长时间佩戴不会造成不适。贴耳海绵质地柔软，通过耳挂结构的作用力，能与耳部比较紧密地贴合，既不会感觉松散，又不会有过强的压迫感。对于挂耳式耳机，重量尤为重要，M361净重约22g，虽然不是非常轻巧，但耳挂与耳部间的受力面积较大，日常使用时几乎感觉不到它的重量。此外，这款耳机还采用了一个巧妙的设计，即把两个外壳相对贴放并下压旋转时，它们会组合成一体，能节省空间、方便携带，并可利用中间空隙收纳线材。

在参数上，该耳机的标称阻抗为32Ω，频响范围20Hz～20kHz，声压级116±5dB，额定功率10mW，比较容易推动，1.2m的线长也适用于配合MP3、手机或笔记本电脑使用。在音质方面，M361的三频较为均衡，人声方面的表现稍稍好于其他方面，比较适合听流行音乐。P





这款耳机的外观惹人喜爱，音质上也足以和多数MP3、手机匹配，加上便携性较好，组合后可随身携带，适合普通用户选择。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

厂商：漫步者（Edifier）
上市状态：已上市
售价：89元
附件：保修卡等
咨询电话：800-810-5526
推荐：普通家庭及学生用户

微博之力

■本刊记者 冰河
北京 覃志杰

微型博客，简称“微博”，如今又被昵称为“围脖”，这个名词对于如今的互联网民来说不算是个新鲜事物了。在经历了饭否、嘀咕、叽歪等第一代微博网站的熏陶之后，微博这个“博客的变种”获得了越来越多人的青睐。特别是在2009年各大门户网站大举进军微博领域之后，原本作为“小众”面目出现的微博迅速超越原本的母体——博客，成为中国互联网最流行的一道风景。2009年末全球的经济不景气让很多人经历了一个寒冷的年尾，而微博的存在则让众人寻找到了一个倾诉苦衷，相互慰藉的平台。“围脖温暖中国”成为2009年末中国互联网的流行语。而进入2010年，微博更是呈现出一派无人能及的繁荣。特别是在时下正热火朝天的南非世界杯赛事期间，微博的热潮借助足球再一次席卷社会各个角落。据互联网数据监测和调查公司CNZZ统计，在南非赛场，每攻入一个球，就会引发一次Twitter浪潮。平日，Twitter每秒微博数为750条，而日本队同喀麦隆队比赛攻进一球时，“推特”的微博条数每秒达2940条。德国与阿根廷比赛结束，因为阿根廷出局而引发的微博竟然达到每秒4860条。

不可否认，经历了一番起伏之后，如今的微博表现出比从前更旺盛的生命力，仅仅新浪的微博注册用户就达到了400万规模，其他如网易、搜狐、腾讯等各大门户网站的微博注册量也非常惊人，根据网络咨询调查公司iResearch艾瑞咨询推出的网民连续用户行为研究系统iUserTracker的最新数据显示，中国微博用户规模上升的速度令人瞠目结舌，从3月1日到5月23日为止，整体的用户规模增长率为128.3%。短短两月之内中国微博用户规模就实现了翻番。如此高速的增长即使是在过去IT泡沫的年代也是非常罕见的。对于在短信ISP、网络游戏、博客、视频和SNS网站之后正在寻找下一个增长点的中国互联网企业来说，这种爆炸式的规模增长，无疑预示着新一个大金矿的出现。

不过，既然微博是从博客变种而来，那么这种爆炸式的增长也容易给人带来疑问。微博的前身——博客同样也经历过类似的高速增长，中国互联网最早的博客网站“博客中国”曾经被认定为是中国互联网当时最有投资潜力的站点之一，博客大巴、新浪博客等也曾红极一时。但随着时间的推移，特别是在SNS社区这种形式更新颖、功能更丰富的站点出现之后，博客网站都渐渐失去了当初的风光。博客中国改名“博客网”之后



围观世界杯，微博成为最火的前线看台

坚持了一段时间闹出了员工讨薪风波，目前只是处于维持的状态，新浪博客等站点也回归一种普通的状态。因此微博会不会重蹈当初博客的覆辙，至今仍是业界众人激烈讨论的焦点。但争论归争论，有一点可以确定的是：微博已经基本割断了与母体博客的联系，成为一种更独立的网站形态，它所面临的未来，比博客具有更多的未知可能。因此虽然争议多多，但看好的观点还是占据了更加优势的地位。即使在饭否、嘀咕等第一波微博网站遭遇挫折之后，这种看好微博未来的观点依旧得到了多数人的认同。

微博的沉浮说明了什么，它的未来究竟会呈现出一种怎样的状态，对于已经越来越依赖互联网运行的中国社会来说，这是个很有趣，也很有意义的问题。

微博的复兴

必须承认的是，就如同当年新浪的加入对博客网站起到了至关重要的推动作用一样，当新浪、腾讯等门户网站正式进军微博领域之后，因饭否、嘀咕等网站的关闭而造成的微博网站低潮，得到了扭转性的改变。尽管很多人诟病新浪这样的门户网站在进入微博领域之后大打名人战略，很严重地改变了微博网站的草根性质，但名人战略极大地提升了微博网站的吸引力和传播力，让微博网站度过了低潮时期，这是不争的事实。



饭否，如今只是一个回忆了



一句忧伤的名言，引来无数转载。其间的哲理和快乐，只有玩微博的人自己知道

微博的特点就在于一个“微”字。博客的出现改变了过去互联网完全以门户为中心依托，依靠编辑进行内容创造的模式。但相比传统博客中的长篇大论，微博原本具有的字数限制特点，反而使用户更易于成为一个多产的博客发布者。须知博客网站风潮的沉寂，很大程度上就在于绝大多数用户并没有能力进行长期稳定的大量内容更新，时间一长就使得博客对于用户的吸引力渐渐丧失。根据新浪网内部进行的调查统计，新浪博客广大的博客注册用户中，有接近70%的比例是累计更新次数少于十次的“沉淀性用户”，而仅仅更新了一次的用户更是有40%之多，这让博客网站在经历一番热闹之后，自然而然地沉寂了下来。而微博网站的“微”特点则恰好回避中国互联网用户懒于进行稳定大量更新的心态，因此微博的兴起可以说是继承了博客网站当初的热潮，又去除了其劣势。特别是微博网站与手机绑定打通了移动通信网与互联网的界限，使得微博成为日常生活秀场。微博相比传统博客更加注重用户人际关系传播的特点，也让它在于SNS网站的竞争中不落下风。正如2009年5月1日出版的《时代》杂志指出，微博的诞生“与莫尔斯电码、电话、电视和个人电脑的发明一样重要”。这种重要性就在于，和SNS网站类似，微博正在改变或至少部分改变着人们的社会交往方式。而对于偏重休闲娱乐性的SNS网站相比，微博具有更鲜明的媒体平台特点。传播力而不是原创性，是如今微博网站大兴其道的关键之处。

回顾互联网的发展历史，我们可以看到，互联网上出现空前成长现象的网站必须具有三个条件：首先网络架构必须是开放的、分权的、分散的，在其相互作用上是多方向的。其次所有通讯协议及其执行必须是开放的、分散的和允许被修改的。第三，管理网络的机构必须建立在源自于互联网的开放性和合作性原则上。这些条件既是技术层面的，又是社会交往层面的，是网络应用发展的基础。微博的出现完全契合了这三个条件，打破了大众用博客、Email、IM等的交流机制。博客、Email不利于及时沟通交流，是一种延时的交流；而IM则显得太严格，若接到别人的消息需立刻回复。介于Email和IM之间的微博更好满足了用户在人际关系中对于实时、交互、多向交流的需求。类似于twitter的微博平台不同于论坛之处在于，用户所关注更多的不是某个话题，而是某些用户的状态。例如某用户通常是关注他的朋友、关注新浪微博而在人民网微博上注册的用户，甚至关注诸多政府官员等用户在Twitter上发布的消息。这种没有中间环节渠道的直接关注就如同对“身边的亲友”进行关注，更加自然和有亲和性。

因此，如果要探讨微博的高热不退，甚至在饭否等首批网站遭遇内容之外危机之后仍能顽强复兴，就必须对微博的

这种类媒体传播特性进行分析研究。从结果看，可以归纳成以下几个特点。

1.操作简易，收发方式多样

微博注册简单，网民只需填写电子邮件地址，设置登陆密码即可成为微博用户。在使用过程中，微博实行低门槛制：寥寥数语、发发感慨、情绪宣泄、灵感突现……即使没有受过严格中文训练的人，只要会发短信，就可以将自己的所思所想以只言片语的形式发送到个人微博上。简单的记录方式降低了对用户的文字功底要求，也节约了时间成本，契合了现代社会快节奏的生活方式。另外微博收发方式实现了多样化。用户既可以通过登录微博网站收发讯息，又可以通过开放的API接口，联通第三方软件（MSN、QQ、skype、gtalk）或移动信息终端来传受信息。这些消息通过手机客户移动终端或第三方软件汇总到微博数据库后，所有用户都可以查看。事实上，如果将微博作为一个媒介、一个信息传播平台，并且将网站与手机媒体融合，手机在信息传播中的便携传播优势和媒体价值将进一步释放。微博的力量就在于牵扯着比计算机网民多得多的手机网民，微博的力量来源于手机是现代人随身必带用品，可以随时随地接收、发送信息。可以说，微博是一种用户群体在新媒体时代社交升级的需要，以及不同于传统媒体时代所表现出的更强烈的信息需求。

2.内容可选择性强，叙事风格独特

微博的简易操作和低门槛进入制，吸引了众多普通民众。简易的信息操作机制和随性的记录方式，催生了用户的个人表达欲。个体化、私语话的叙事风格在微博中较为凸显，大量原创性的内容爆发性地生产出来。但这种强烈的原创性并没有过分拘束更多人仅仅“乐于围观起哄”的热情。诸多仅仅以收集和传播其他微博妙语的微博也同样获得了不小的关注。而一些源于普通民众的语句经过微博的传播后，被网民称为“经典”，丰富了民众生活。如“什么叫做成长？小时候，一根油条两个鸡蛋我会摆成一个100分，长大后会摆成个小鸡鸡的样子……”其内容通俗幽默而又不失深刻，成为互联网娱乐民众的重要内容。

3.即时传播，占据信息发布制高点

2008年11月印度孟买的恐怖袭击事件、2009年6月迈克尔·杰克逊的死讯，都由Twitter首发。在国内，2008年5月12日汶川地震后，当天下午2点35分33秒Twitter上出现第一条关于地震的消息，比彭博社、路透社等的通讯社电稿都要快；而2010年青海玉树地震的消息也是由微博首发，并在后续的消息传递、物资募集、慈善救助中起到了非常重要的作用。可以说在对突发事件的报道上，微博简易操作、便利、快捷的特点使其具备4Any特性（Anytime、Anywhere、Anyway、Anyone），信源多样，随时随地，任何人都可以成为发起者和传播者。一举颠覆了所有传统媒体的优势。



苍井空做梦也没想到，她在Twitter上的出现，最终让她光明正大地走上了中国的舞台

4.转发功能使传播呈现裂变式增长

微博设有转发功能，即用户对收到的信息可以进行转发，该用户的所有关注者（followers）都可以看到这条消息(消息前会注明“转发”)。如：用户A的所有关注者可以间接收到该用户的被关注者（followee）B发来的特定消息。当用户A的关注者积累到一定程度后，这种转发功能使讯息在关注群体中迅速扩张，传播速度呈现“核裂变”式的增长。在某些名人微博中，可以看到名人在利用转发功能为贫穷儿童筹资、为失散的家庭寻找亲人。微博几何式的传播不仅使信息赢得更多网民关注，还增加了用户的人气，取得了双赢效果。不过更多时候，这种裂变式的传播力体现在娱乐内容方面。远一点的例子如现在取代徐静蕾“博客女王”地位的演员姚晨，近一点的例子则是前些时间备受关注的“苍井空之夜”。

正如上面所提到的，拜如今越来越发达的移动互联网发展所赐，微博对用户的发布状态没有过多的限制与要求，无论是手机、iPad或者笔记本电脑，用户都可以随时随地自由表达，其文本的个人化、私语化的叙事特征更为明显，由此构成一种交流感，这是最大的吸引力所在。部分用户可能会陷入到“心灵的广播带来的自我迷恋的快乐感”，而这种状态恰恰满足了用户的虚荣心与表现欲，也满足了某些用户的窥视欲。也正是由于这种半广播半实时交互的微博机制，使得用户得以组成多个交流分享的小圈子，群体传播在这里得到凸显。这使得微博表现出鲜明的社会化媒体（Social Media）特征。互联网特别适于发展多重的弱纽带，弱纽带在以低成本供应信息和开启机会上相当有用。互联网的优点是容许和陌生人形成弱纽带，因为平等的互动模式使得社会特征在框限甚至障碍沟通上没有什么影响。弱纽带促使具有不同社会特征的人群相互连接，因而扩张了社会交往，超出自我认知的社会界定之边界。从上世纪80年代的BBS到现在的微博，作为集体行为的组织工具和搭建工具，它也为自我指导式的网络化打下了基础。而这种逐步进化到微博的发展，是由微博在传播结构上所具备的以下一系列特点所决定的。

兼具单向传播与双向传播的特征

微博上众多信息都是用户通过手机、网络等上传，但是和手机、QQ聊天工具点对点的传播相比，微博信息公开发布属于点对面的传播方式，这将手机、QQ要求回复的强制性降低。微博用户发布信息有时只是因为情感的疏泄或即兴

表达，他面对的是较大范围的不确定的信息接收者，用户本身对接受者或接收者的回复内容是未知的，也没有强烈的需要被关注的心理需求。接收者既可以即时发表自己的看法，也可以不发表任何言论。这种兼具单向传播和双向传播的结构特征，使用户在交流上更为随意，也化解人际传播交流无应答时的尴尬。

体现一种“跟随”的亲密关系

微博用户相互之间的直接联系称为“关注”，这种关注关系非常自由，任何人都可以主动关注别人，也可能被别人关注，与此同时还可以进行follow设置筛选，即可以选择关注哪些人，也可以选择被哪些人关注。在关注与被关注之间，信息快速流动，微博成为一个交流互助的平台。如果有人提问，他的关注者会进行回复。若关注者未必知道答案，则可以选择传播，让下一级的关注者来答复。随着关注者的聚集增加，用户的社交圈不断扩大，形成超越维基百科、QQ软件的互联网内容聚集圈。

用户形成的自为组织结构较为松散

微博组织结构比较松散。用户根据各自兴趣，选择被关注者，针对同一个关注对象形成自为组织。但是这种组织具有一定流动性和松散性。首先，当关注对象上传信息对其他用户产生吸引时，相同认知、见解的用户聚在一起，发表各自言论。当原有话题逐渐失去吸引力和新鲜度时，部分用户会纷纷散去，寻找新的热点，形成新的自为组织。其次，关注点由个体用户决定。他可以持续关注一个话题，也可以关注多个现象，关注点的集中或分散可以使他同时存在一个或多个组织中。社会热点的不断涌现，使微博自组织不断聚集、分散、再聚集、再分散，组织内部成员也在发生相应变化。这种动态的变化保持了微博用户的活力，使得整体用户不因为部分内容的消失而沉寂。例如正在举行的南非世界杯，对于球迷来说是通过微博进行互动的绝好内容，但对于仅仅关注某支球队，例如英格兰队的用户来说，英格兰的出局并未打消他们使用微博的热情，新版《红楼梦》的是是非非也能迅速让很多人找到新的话题，并制造同样精彩的内容。

从上面的分析可以看到，无论从内容上还是结构上，微博都适应了当前互联网开放、自由、包容的发展特点。特别是面对正在到来的移动互联网热潮，微博这种内容形态具有天然的优越性和兼容性，因此它如今的红火并不是博客网站兴起的简单复制，而是新形态网站在新技术和市场环境下的全新崛起。简单凭借过去的发展经验来判断微博的未来生死，是不客观，也不可靠的。

那么微博的前景就完全是一片光明了么？这也不是一个肯定的答案。

前路也很曲折

饭否等第一波微博网站的消失，对于如今微博网站的发展具有非常重要的借鉴意义。某种程度上来说，让饭否等第一波网站消失的因素，在未来仍将发挥作用，如何规避这些因素，是如今所有微博网站在谋求发展的时候需要密切注意的问题。从根源上来说，这些问题是由于微博内容的文本限制和形式上的低门槛信息传送机制造成的，具体表现如下。

1.信息传播广度有限

微博用户可以自由设定自己希望关注的用户也可以自由解除关注或被关注。设定通过后，被关注者(followee)的信息会由服务商即时自动发送给用户，或取消信息发送。微博用户按照各自关注点的不同，自我选择形成组织。这类组织的形成，使信息传播多数情况限于所在群体或组织中。关注点的差异使组织之间形成交流壁垒，传播广度受限。不过目前诸多微博网站都进行了越来越丰富和细致的内容分类和设计，使得用户的多重交叉联系越来越强，增加了信息传播的广度。

2.内容可信度差，信息利用成本高

相对于博客需要组织语言陈述事实或者采取修辞手法来表达心情，微博“语录体”只言片语的即时表述更加符合现代人的生活节奏和习惯；而新技术的运用则使得用户（作者）也更加容易对访问者的留言进行回复，从而形成良好的互动关系。但是，正如一个硬币的两面，微博页面上的文本多是不成系统的，多数是闲言碎语式的唠叨、琐碎的生活细节。而手机短信促使了这种“无聊”信息迅速增长。因此微博的内容多表现为追求传递快速而不追求精准，很多信息在发送过程中未经加工，文字内容松散，不能清晰有效地向受众传达事件信息。简洁的信息发布方式，促使用户频繁上传信息，微博页面上的文本多数是闲言碎语或重复信息，信息超载现象较为严重。根据新浪微博的统计，在新浪微博上有接近50%的内容属于“今天天气真热”、“又堵车了真烦人”之类的无意义废话。个人琐事的信息占据微博传播内容的80%以上。有效信息很容易被湮没，若对其进行提取，成本耗费高昂。



在玉树地震这样的重大突发事件中，微博起到了前所未有的信息沟通和传达作用，同时将危难时刻的民众凝聚到了一起



冷笑话精选，这样一个基本以转载为本职的微博，在群众中间却引起了异常的关注。在这里，没有原创并不是错，重要的是有趣



热门话题，只要想掺和，微博上永远有数不完的新鲜事，注意力永远不会消散

3.对突发事件跟进难度大

既然已经指明了微博信息往往呈现文本碎片化的特点。那么这种特点造成的负面影响就是接下来的关键问题：公信力。低门槛的操作制度、迅速激增的信息来源，人人皆可传播的权力，软性的道德自律，使得很多信息未经核实便已发布，这让微博内容的公信力屡屡遭受质疑。不完整的信息经过用户不断转发后，难以找到来源进行求证。当突发事件即时公布，用户或传统媒体想要对信源进行调查、核实或对事件进行跟进时，困难重重。当用户不上线时，对事件的跟踪调查无从下手或被迫中断。一个明显的例子是前些时间发生的“黄健翔关微博”的时间。由于黄健翔在自己的微博中引用了其他用户的发言而并未注明“转”，从而导致了后来的一系列相互攻击和指责，黄健翔一气之下关闭了自己的微博（南非世界杯开幕之后又开了），将相关文章全部删除，这使得对此事感兴趣的传统媒体在跟进调查时少了一个最直接的信息来源渠道，原本并不算复杂的事件变得扑朔迷离。另一方面，尽管在互联网时代随着“全民报道”的意识逐渐深入人心，但微博的“直接行动”依旧主要表现在突发事件传播中的速度与现场感，对于涉及公众利益事件尤其是重大突发事件的报道，在一定程度上改变了互联网报道突发事件的生态环境，但在真实性、可靠性和专业性上，发自微博的草根报道仍然无法与专业新闻机构相媲美。对于新闻素材的深度发掘和解读，还是需要传统媒体来解决。毕竟微博还只是藉由网络运营商提供物质保障的媒体应用，而不是目的明确的、稳定的社会组织。而组织中权力的行使就是一个群体得以以自己的旨趣对其他群体的旨趣进行框定。换言之，掌握权力的群体对组织的一切活动提供参照框架。显然，目前微博还不能为大众“提供参照框架”，不具备专业的组织性，作为传统媒体报道的辅助性自媒体，在大多数人关注某一事件，尤其是涉及到公共利益的突发事件时，微博能够做的就是，帮助人们建立早期的讯息警报、搜集、整理和随之而来的部分舆论导流的作用。

4.盈利模式不清晰

如何挣钱，这是所有商业网站都必须面对的核心问题，微博网站也不例外。饭否、嘀咕等第一波微博网站的沉寂，以及更早一些博客中国等一批博客网站的黯淡，究其原因，没有找到合理有效的盈利模式，不能不说是一个主要原因。即使大家都理解饭否、嘀咕等网站当年还没有到山穷水尽的地步，但如何通过快速扩大的用户规模获得回报，这始终是一个令人担忧的问题。事实上，博客网站的逐渐没落就是来源于运营商始终无法通过用户的流量稳定获益，最终让投资商失去信心，耗尽资金倒闭。如今的微博似乎也在呈现同样的轨迹，来自广告的收入是支持微博网站运营的主力，诸如腾讯、新浪这样的大型门户网站甚至根本没有考虑过收支平衡的问题。之前新浪发布的财报显示，微博并未使其盈利结构发生变化。而新浪CEO兼总裁曹国伟曾经在解读财报时也表示，未来微博的盈利点是实时搜索和手机合作的收入，但是对目前谈盈利还为之过早。对于这种大型门户网站，由于已经拥有很多内容，可以将微博频道作为门户整体的有效内容补充，稳定和扩大原有的流量优势，通过整体的收益来冲销微博方面的投入。但对于专注于微博的网站来说，没有其他内容的支持和收入，确立有效的盈利模式就成了迫在眉睫的问题。

5.行业竞争迅速寡头化

正如前面所提到的，种种困难使得微博网站虽然形式上的门槛不高，但在进入之后的发展却遭遇到了越来越明显的

瓶颈。尽管2007年基于Twitter模式的微博网站在中国风起云涌，但在饭否等第一波试水者消散之后，后来者试图延续Twitter模式的努力，目前并没有体现出明确的成功势头。成为主角的还是那些依托门户资源迅速扩张的老牌站点。目前中国互联网上，用户覆盖人数超过万人的微博运营商不到20家，随着四大门户腾讯、新浪、网易和搜狐相继加入市场竞争后，在互联网产业中拥有较深行业积累和用户资源的奇虎和百度也已经涉足其中。根据iResearch艾瑞咨询推出的网民连续用户行为研究系统iUserTracker最新数据显示，中国微博用户的大部分页面访问次数、浏览页面数和有效浏览时间都集中于位列前三的微博运营商手中。可见微博市场正在朝集中化方向发展，用户规模越大越能体现微博传播模式的价值，用户获取的信息量也越多，所以大多数用户将被拥有更大规模的运营商吸引。中小型草根微博运营商在互联网产业中缺少已经形成品牌的口碑积累和用户积累，即便拥有资金也难以在同质化产品的竞争中留住用户。没有原始资源积累的核心竞争力，也没有独树一帜的技术开发能力和产品运营能力去颠覆传统模式，草根微博运营商的发展前景不容乐观，很难发展成为综合性的大型微博网站，提前准备模式转化或垂直细分领域的运作可能是出路之一。



尽管早就推出了类Twitter的“滔滔”，但腾讯最终选择了像新浪那样，将微博作为门户的一个内容组成来运营

6.内容审核监管困难

虽然没人愿意提起这个话题，但行业内人士都清楚，饭否的突然死亡不是因为资金或者运营上出现了什么问题，而是在于规模迅速扩大之后内容审核的机制没有迅速跟上，最终酿成悲剧。网络安全问题是一个开放性工具平台健康发展的基础，每个运营商都必须投入必要的关注，这是政策环境的需要。目前，只有少数门户网站有资源有能力建立这种信息审核管理机制，对微博信息进行人工筛选和干预。多数微博网站的信息发布取决于用户的自律。而这就是目前很多微博网站发展面临的瓶颈，因为微博网站虽然进入的门槛不高，但是当用户的规模快速增长之后，随之而来的这种对于内容的人工审核与干预也将会呈现快速增长，对于投入规模的要求骤然增高，这种大规模的投入并不是一个新创业的网站所能承受的。在这一点上，互联网巨头们进一步扩大了对草根微博运营商的优势，中小型运营商缺乏足够的人力和物力资源来进行必要的监管和维护，因此解决网络安全问题也是参与微博市场竞争的门槛之一。

尾声 难说光明的未来

尽管面临重重困难，但微博在国内外展现出来的旺盛增长势头却是有目共睹的。作为覆盖面广泛，内容最丰富的互联网信息传达形式，微博的崛起已经难以阻挡。唯一让人难以确定的是它在互联网和现实社会中扮演的角色。作为一个具备商业属性的公共信息传播平台，如何在商业运营与公共利益中寻找平衡，是一个很棘手的问题。从目前情况看，比较明朗的形式是微博效仿传统媒体盈利的模式，利用公共平台属性传播信息聚拢人气，目前国内微博平台中的非政治信息传播呈现出增长势头，对触及制度层面的敏感性问题主动规避，对政治问题和某些社会问题弱介入。随着微博向整个中国社会各阶层的普及，公共信息的传播会持续增长，信息的传播也会逐渐过渡到社会的各个领域。另一方面，在偏通俗化大众化的平台环境下，针对专业受众进行植入性广告营销行为，以此来获得长期稳定的收益。截至目前已有包括戴尔、东航、欧莱雅和VANCL等对互联网营销敏感的企业在新浪微博上开辟试验田，通过病毒式营销手段，塑造品牌效应、提升销售量。只是这种设想虽然美好，但实际效果如何还难以考量。微博的用户规模和信息互动都是非常可观的，但信息过于零碎，用户的兴趣点非常容易转移，这使得希望借助微博的媒体属性进行广告盈利的想法一直悬在半空中无法落地。也有人直接对这种做法提出质疑，认为微博只是个创新产品，不是革命性应用。单一的微博是没有生命力的，微博只有和门户网站结合才能爆发出生命力，试图单纯借助微博平台进行营销推广的努力基本属于撞大运。虽然中国的微博都是源自于模仿国外的Twitter网站，但Twitter自身至今都没有任何盈利的模式确立，未曾公布其商业化的收入数据，让外界对它能否找到自己的商业模式产生疑问。对于看到大洋彼岸的红火便匆忙上马的国内微博网站来说，寻找到商业应用的出路，更是无从入手的难题。

世界杯终将结束，相信眼下微博的疯狂也会慢慢消散一些。作为中国互联网最新的内容应用，微博的起伏之路证明了其生命力的顽强，预示着它良好的未来发展前景。不过如果寄希望于微博能够改变互联网现有的结构和生态，乃至影响整个传媒变局，这恐怕是个白日梦。在我们看好微博未来的同时，还是先放下那些包袱，开一个微博，为自己和他人的未来，微微的“博”一下吧。万众之下，微博之力，并不“微薄”。P


其实不必对微博太过苛求或者赋予太多的重任，本质上它就是个互联网话语集市而已。如果硬要赋予它太多东西，恐怕最后反而会更失望，从前的博客就是这样衰落的



自由开放不可逆转
——开源中国开源世界高峰论坛纪实

■本刊记者 冰河

2010年6月29日，第五届“开源中国开源世界高峰论坛”在北京丽亭华苑酒店召开。自2006年首届《开源中国开源世界高峰论坛》举办以来，到目前为止《开源中国开源世界高峰论坛》已经连续成功举办了五届。对中国和世界的开源软件行业发展作出了不可磨灭的贡献。特别是在国内外纷纷推出新型智能移动终端平台，各种自由开发软件通过软件商城下载出售的新盈利模式已经充分得到证明的时候，作为国内最权威，最具影响力的开源盛会，本次《2010开源中国开源世界高峰论坛》对于开源软件在新环境、新模式下的发展作出了更多深入的探讨。“版权”和“公益”之间的碰撞如何解决，“盈利”和“知识共享”如何找到一条兼容的发展道路，对于始终在盗版和垄断夹缝间挣扎的中国软件行业来说，是非常具有现实意义的话题。

从交流内容上来看，本次论坛的重点在于“移动互联网环境下开源软件的新机遇”，为此主办方邀请了多位国内外的重量级嘉宾进行了演讲和面对面交流。其中尤为引人注目的是微软公司负责开源项目业务的总监Sandy Gupta，他首次对于微软产品对于开源产品的战略细节与本刊记者进行了交流，显示了这个软件行业的老大在新环境的一些思路转变。Linux基金会执行董事Jim Zemlin 的《Linux is everywhere》演讲也收到台下听众的热烈回应。在演讲中他展示了很多独家的数据，比如目前的linux的代码量，每天增加的代码量，每天去除的代码量，并就中国开源软件的实际情况给出了一些linux的应用案例，很有借鉴价值。此外，中科红旗总裁贾栋的演讲也非常精彩。与常见的拿着PPT文档照本宣科的演讲不同，贾总并没有完全依照文本进行演讲，特别提到了2004年北京市政府采购完中科红旗的软件之后，没有使用反而放到仓库的事情。这个事情虽然在业内并不算是秘密，但在公开场合提到这个事情，特别是从当事企业负责人的口中听到，这还是第一次。演讲中贾总即兴回顾了中科红旗这十多年的发展历史，总结了红旗走到今天的原因。在技术服务方面讲了不少具体内容。作为中科红旗的总裁，能在公开场合承认走过弯路，表明要改变过去依靠国家支持的发展模式，对于中国开源软件行业来说这是很好的现象，预示着整个行业将越来越走向务实。



中国开源软件推进联盟主席陆首群向台下听众介绍中国开源软件面临的机遇和困难


本次开源盛会有众多业内外专家人士到场，颇为壮观

在论坛演讲的间隙，本刊记者采访了主办方——中国开源软件推进联盟主席陆首群，他为记者阐释本届开源高峰论坛几大重点内容。

1.本届论坛中，首次有国际法律专家参与国内开源盛会。伴随着开源软件在中国的发展，诸多相关讨论提及法律问题，越来越多的讨论甚至争论转向法律层面。开源软件的知识产权风险，是任何关注开源软件在中国发展，和任何希望借助开源软件的机会实现商业利益的主体必须关注的问题之一。本次大会，自由软件知识产权问题已经被提上议题，自由软件基金会法律中心专家Mishi Chowdhury女士，与大家就自由软件知识产权问题进行探讨。另外，参与会议的黑鸭子软件则专门为软件公司提供规避开源软件法律风险的工具。他们搜集了全球的几乎所有的开源软件，对软件的的代码特征做了标记，搜集了1900多种授权协议。当商业公司在使用开源软件做技术解决方案时，通过他们的软件，可以检测出存在的法律风险。这无疑是中国在开源运动方面的一大进步。


开源软件领域乃至中国科技界德高望重的学者倪光南院士

2.开源趋势不可逆转。无论是开源软件还是普通商业软件，目前开源已经成为一种趋势，越来越多的企业开始关注或参与开源。本次开源峰会，无论是跨国IT公司，还是国内企业，甚至开源社区都积极参与进来，堪称历届最全。本次峰会知名IT跨国公司基本都到位了，比如IBM、Intel、Google、Hp、Oracle、Radhat 、Nokia、微软等等，他们都派出了高层主管跟资深专家来参加这个会议。国内企业中华为、中兴、中国移动、中国联通、金蝶、普华基础软件、中标软件、中科红旗、红旗贰仟等本地企业的相关负责人也都出席本次大会。Apache社区、Linux Kernel社区、ChinaUnix社区、开源中国社区、LUPA社区、AKA嵌入式小组、北京Linux用户组、PHP中国社区、Perl中国社区、GNOME中国社区、哲思自由软件社区等开源团体也将悉数参加。除此之外，陆首群还表示，本次峰会也收到其他一些国外企业、机构(如法国军工企业)及个人的参会申请，包括中国周边地区如日本、韩国及东南亚的不少国家的参会要求。甚至朝鲜也要求参加，除了体现开源中国大会越来越广泛的影响之外，开源软件在世界软件发展中越来越旺盛的势头也不可忽视。

3.云计算、移动宽带互联网成为业界重点研讨话题。“5年内，移动互联网用户将超过桌面用户。”这是近日摩根大通发布的移动互联网调查报告上的内容。不只是手机。随着iPad、Kindle等更多移动新设备的普及，移动互联的力量早已让产业链条上的各路企业有了更广阔的想象空间。

由于与生俱来的成本优势，开源和云计算是天生的一对。除了微软以外，以Google、Wiki、Facebook为代表的全球90%以上的云计算均在开源之上运行。根据IDC的最新数据，云计算服务将在2013年达到整体IT消费的10%，年收益高达442亿美元。在5年内，云计算服务的增长态势将十分强劲，平均年增幅达26%，是传统IT行业增长速度的6倍。同时，IDC预测未来四年中国云计算将产生1.1万亿元的市场。自上届会议之后，互联网、开放标准、开源软件、云计算等在国内外都得到高速发展，特别客户网络移动终端的发展更是日新月异。

微软公司开源业务总监Sandy Gupta在上台演讲之前的间隙接受了本刊记者的专访，他认为对于微软来说，从来没有将开源软件业务与其他业务对立起来的想法，只是由于微软在软件行业中的强大，以及保护自身知识产权的严厉措施，使得对于不了解情况的用户来说微软仿佛从来都站在开源软件的对立面。“相信我，像微软这样成功的软件公司并不在少数，你应该知道有哪些，他们对于开源软件和知识产权保护的战略都是类似的，但从没有其他企业像微软这样成为开源软件的对比标杆。微软之所以成为这个对象，只是因为其自身软件业务过于强大。过于强大的地位总是容易招致警惕，相信现在的中国人能理解这一点。”

Gupta先生的解释的确有其道理，但是对于微软来说，开源软件的具体支持体现在哪些方面，这才是更有说服力的。对于Gupta先生回答“现在移动互联网方面出现了很好的发展形势，很多自由软件和开源软件开发者都可以通过支持某个流行平台而获得更好的收入和更广泛的传播。如果放在过去，其实微软也是一直这么做的，不是么？Windows平台对于各类软件有良好的支持，所以很多软件在流行的Windows平台上有了更好的发展。现在的开发者在其他平台上也是一样。只是过去微软出于对自身软件源代码的保护，对于开发环境的支持不够。现在我们也正在逐渐改变这一点，开发更多领域的源代码，以供软件开发者研发出对Windows平台更好的开源软件。微软自身的开源需要根据发展战略逐步实施，相信我，这种趋势只会越来越明显，越来越快，绝对不会倒退。毕竟如今的产业环境开源和共建是共识，没人能在一个封闭的环境中独自生存下来。”

倪光南院士是中国软件行业的权威人士，他对于自身名利的淡泊，对于行业安全环境的担忧，对于不良现象的挺身而出，都让他成为这个行业中最受人尊敬的人。本次论坛中，倪光南院士也在演讲间隙中接受了本刊记者的专访，畅谈了他对于当前开源软件的看法。

“中国开源软件发展这么多年，面临的主要问题主要有下面几个：其一是过度强调开源和民族产业，而忽视产品自身的内容。很多良莠不齐的开源软件产品打着这个（开源和民族企业）旗号获得了政府部门的订单，却不能真正发挥作用，造成巨大的资源浪费不说，还从侧面败坏了开源软件的名声。现在整个行业也都在对此进行深刻的反思。其二是开源软件行业间的内耗，为了得名得利，自己的产品不行却抨击竞争对手，混淆视听，踩着别人向上爬，让行业竞争环境越来越恶劣。我觉得，造成这种局面，除了一直以来行业的法律法规不够规范，监管没有做到位之外，更重要的是没有形成良好有效的市场环境。开源软件的用户不够广泛，渠道不够通畅，市场真正的呼声无法得到有效的体现和反馈。才给了少数人钻空子的机会。现在移动互联网的迅猛发展，各种移动软件商城的发展，给了开源软件很好的启示。只有直接面对真正的最终用户，直面市场竞争，才能做到有效的优胜劣汰，让好的产品和好的企业获得更多的收益，获得良性的发展，这样行业才有长远发展的立足之地。所以目前整个行业应该重视移动互联网的发展，构建完备有效的渠道，让产业的上下游更好的衔接，在下载、支付、监管方面尽早入手，打造完善的产业链。别再让PC平台上曾经发生过的事情再出现在移动互联网平台上。”

两天的“开源中国开源世界”峰会并不算长，但内容却是紧密而踏实的。开源软件这个在PC平台时代步履维艰的产业，在移动互联网平台时代正在面临着更大的机遇。只是这一切除了需要行业内人士的努力之外，还需要所有用户给予更多的关注。支持开源软件，支持中国软件，这个喊了多年的口号，在新时代终会有新的表现。P



微软公司开源业务总监Sandy Gupta首次出现在中国的开源盛会上

本栏目各文中出现的所有网络链接将在大软地盘（bbs.popsoft.com.cn）置顶帖中登载

网络团购，越买越便宜？

■北京 PH

团购去——从自发到有组织的电子商务模式

团购，就是集体购买商品。网络团购，当然就是在网络上集体购买商品了。团购本身并没有任何新鲜可言。办公室里同事在淘宝上看到好吃的零食，一个人买量少运费高，于是号召同事一起买，节约运费，还彼此分享美食，这是网络团购；爱逛尾货市场的时尚达人发现某种潮品只有批发才能拿到最低价，但批发需要走量，于是上论坛征集网友一起购买，这同样是网络团购。团购的目的就是省钱，网络团购，那就是要更快捷、更方便的节省银子。

省下的银子那是沉甸甸的，打折的诱惑那是巨大的，尝到甜头的人们越来越热衷于参加各种网络团购活动。自发的组团，热心组织者与意向卖家商讨折扣，线上或者线下完成付款、提货，团购环节并不复杂，只要有一个较强能力的组织者，一定数量的买家，就有可能成功——这样即节约了多数买家的时间和精力，又比单独购买更能争取到大力度的折扣。这种消费方式，很快就被网友认同，并且从自发的散团渐渐向更有组织和规模的电子商务模式发展。

这种背景下，专业的团购网站便应运而生。团购网站将有意向购买同一产品、同一品牌的消费者组织起来，大量向厂家进行购买，在保证质量的情况下，享受团体采购价，共同维权。这样用大订单的方式减少购销环节，实质相当于批发，团购价格相当于产品在团购数量时的批发价格。因而网络团购可以将被动的分散购买变成主动的大宗购买，厂商将节约的销售成本直接让利于消费者，消费者可以享受到让利后的优惠价格。所以购买同样质量的产品，团购能够有效降低消费者的交易成本，在保证质量和服务的前提下，获得合理的低价格。而且，由于消费者在购买和服务过程中相对主动，能够彻底转变传统消费行为中因市场不透明和信息不对称而导致的消费者的弱势地位，通过参加团购更多了解产品的规格、性能、合理价格区间，并参考团购组织者和其他购买者对产品客观公正的评价，消费者能够真正买到质量好、服务好、价格合理、称心如意的产品，达到省时、省心、省力、省钱的目的。同时，在出现质量或服务纠纷时，集体维权，使问题以更有利于消费者的方式解决。

团购的好处如此之多，因而团购网站一推出就受到网友推崇，发展迅

电子优惠券可以说是早期自发性团购的雏形

速。一时间美团网、F团、拉手网、团宝网、窝窝网、24券、满座网、酷团网、糯米网等团购网站数不胜数，团购成为网络购物的新潮流。

团购网站目前主要为一线及二线城市服务，涵盖北京、上海、广州、深圳、杭州、武汉、西安、沈阳等城市。网站以各个城市为核心，提供本地化生活消费服务，包括餐饮、娱乐、健身、美容、服装、培训等，团购大多以优惠券方式体现。

其实很多网站都涉及团购内容，只是不炒作“团购”这个噱头而已。那么，具体到某种产品，哪些团购网站比较适合呢？这里给大家分类细说。

家居建材产品

装修房子是件极其复杂琐碎的事情，单大的原料而言就不下十数种：从地板到地砖，从洁具到橱柜五金……包给装修公司不放心或者价格昂贵，自己选择又面临品牌众多价格差异等问题。因而团购的优势就非常明显：群策群力选择性价比最适合的材料，避免因信息不对称或对产品不够专业而造成的损失，又便于维护消费者自身权益。



搜房网的团购，线上热闹，线下组织得也比较到位

独享搜房亿元家居代金券 京城最劲爆的 超低价格
金意陶瓷砖、卓远瓷砖、好佳益橱柜、金可儿床垫
瑞时整体衣帽间、韦仑地板、万方沙发、诺贝尔瓷砖
德尔地板、欧嘉璐尼家具、美加华卫浴、高仪龙头
特价优惠 折上折
抢券热线：400 630 8888

所以许多团购网站，主打的都是家居建材产品。其中由搜房组织的团购算得上比较有年头了。搜房装修家居网的团购现在称为抄底团（http://home.soufun.com/shopping/），在北京、上海、广州、深圳、天津、重庆、杭州、苏州、武汉、石家庄、成都、沈阳、济南、青岛设立分站，团购内容较单一，主要就针对建材家居产品，抄底的产品包括厨房电器、地板、瓷砖、卫浴设施、家具、木门、壁纸、采暖设备等装修必备。搜房网与厂商联络密切，其抄底产品种类众多，且大都是装修热门产品，可选择余地比较大。

- 6月20日特地陶瓷绿色旋风 全场正品6.8折+搜房券半单8.8折
- 6月19日尚高卫浴7折+搜房网友9折+搜房代金券半单8折！
- 6月16日搜房抄底LD瓷砖 全场正品5.8折+多款特惠促销品
- 6月15日强力家具国产7.8折、进口6.8折 特价床垫超值优惠
- 6月15日华力世家家具抄底团购 使用搜房代金券全场8折！
- 6月14日东方百盛家具端午节邀您[illegible]盛宴 神秘折扣
- 6月8日安信地板抄底团购全场3折起 搜房网友享定金翻番
- 6月5日东方家园知名品牌建材家具超值折扣+搜房券8.8折！
- 6月5日搜房网抄底团购摩恩厨卫！8.8折保证全市最低！
- 5月30日上来实木复合门6.8折/实木门7.8折 搜房券再9折
- 5月30日世友地板全场7.8折 部分产品每平米直降100元
- 5月30日好佳益橱柜抄底团购！持搜房代金券全场6.8折！
- 5月29日搜房抄底团购皮阿诺橱柜，全场超低5.6折
- 5月29日现代冠军吊顶全场8.8折+搜房券8.8折！
- 5月29日耐特利尔板式家具8.8折+搜房代金券半单9折！
- 5月23日檀香山美式家具抄底大团购！全场最低2.8折！
- 5月23日云雅木门抄底全场7折优惠！叫板五一折扣！
- 5月22日蒙娜丽莎瓷砖全场6折起 用搜房券再半单打8.8折
- 5月22日欧家地板抄底团购火热报名中 全场5.8折起！
- 5月15日福溢家居4折起 使用搜房网代金券再享全单8.8折
- 5月9日怀莱客整体衣柜劲爆登场 全场抄底折扣等你参与
- 5月8日美加华卫浴疯狂五一倾城巨献 惊喜折扣不见不散
- 5月8日专场抄底欧派橱柜 当天搜房网友专享的惊喜
- 5月8日惠达卫浴全场6.5折+代金券8.8折横扫京城！
- 5月8日杨华地板全场77元以内 最低至30元 拼的就是价格
- 6月20日搜房网抄底团购IBOSS家具！全场3折起 疯狂劲减
- 6月19日冠珠瓷砖全场3折起+买赠优惠+搜房券再半单打8折
- 6月15日佛山新中源陶瓷全场5.8折+搜房代金券半单8折！
- 6月15日箭牌卫浴抄底 全场5.9折起搜房网友独享再9折优惠
- 6月15日TOTO东红星旗舰店总裁签售 全场优惠惊爆返现！
- 6月14日搜房网抄底海狼星净水器！极点特价+搜房8.8折！
- 6月8日德国玛堡壁纸抄底团购 全场8.8折后再享8折优惠！
- 6月5日樱尔茨木门全场木门8折 搜房代金券再半单9折！
- 6月5日定制衣柜史丹利专“大尺度”突破且“五一”极限
- 5月30日奥格家具超低3.8折+搜房代金券全单再9折！
- 5月30日隆时衣帽间低至7.8折 老总签售前所未有惊爆折扣
- 5月30日小鹿斑比儿童家具抄底大团购！全场6.8折！
- 5月29日美加华卫浴使用搜房8折代金券全场4.8~5.8折！
- 5月29日立邦漆抄底！品类繁多的优惠看得目不暇接！
- 5月23日盛邦家具劲爆折扣低至6.8折 节后冰点不要错过！
- 5月23日德国莱茵阳光地板工厂讲座+总裁签售啦^^
- 5月23日万方沙发7.8折+搜房券半单8.8折=全年最低6.8折
- 5月22日平巴地板低至5.8折 搜房8折券抢购刻不容缓
- 5月16日百强家具抽签多降5个点！超低折扣好优惠！
- 5月16日凯撒欧热水器抄底团购 全场4.8折起双店联动
- 5月8日欧神诺瓷砖团购 墙地砖超低价35元/平
- 5月8日华润油漆全家总动员 免费参观儿童房样板间
- 5月3日龙凤之家开业酬宾 富之岛和酷漫居联动促销团购
- 5月3日 博鑫厨电携手搜房网带您五一黄金周大放“价”
- 5月3日上来木门全场超低折扣 更有特价和免费送五金

搜房网抄底团购的战绩

搜狐网推出的团购网站爱家团（http://ihome.sohu.com/today/），依托于搜狐焦点“爱家联盟会员中心”（简称“爱家会”），目前仅仅在北京地区不定时提供建材方面的团购优惠信息。

搜狐的爱家团处于起步阶段

淘宝本就以低价著称，淘宝家装的团购（http://bbs.taobao.com/catalog/424006-551240.htm）影响力不小，参与合作的厂商也较积极活跃，能团购的产品从窗帘到花洒，从挂钟到墙贴应有尽有。淘宝还推出家装一站式购物体验（http://www.taobao.com/theme/promotion/main.php?id=108258），一站式团购通过垂直渠道的建立，集结了“大品牌”“低价格”“一站式购齐”“送货上门”等诸多优点，受到消费者关注，参与者众多。不久前结束的第二期淘宝家装一站式团购活动达到了500万元成交额，在网络家装团购中算得上表现不俗。淘宝的团购活动形式很多，在淘宝商城中的淘帮派里也有（http://bangpai.taobao.com/group/388160.htm?ad_id=&am_id=&cm_id=1400213131cc873a5a1e&pm_id=）。



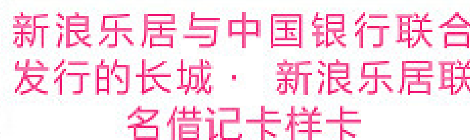
淘宝要把家装一网打尽，野心不小

团购专区
今日团购 GROUP BUY TODAY
明日预告 NOTICE TOMORROW
活动专区
帮派公告

淘宝的团购专区商品还是挺丰富的

买房也能团购

说到买房团购，新浪乐居会（http://bj.house.sina.com.cn/zhuanti/lejuhuihuodonghuizong/index.html）和搜房网看房团（http://www.soufun.com/tuangou/）组织的团购商品房活动比较多，也比较知名。乐居会的口号是"加入乐居会，购房有实惠"，乐居会会员除了优先参加新浪乐居购房日、看房团活动，享受合作楼盘会员购房折上折的优惠以外，还可以在办理贷款、过户手续费时候费用减半，以及得到建材卖场折扣、家居装修折扣等。而搜房网看房团更是全国出击，以精选房源和细致组织见长。搜房网的搜房卡会员，同新浪乐居会一样，也享有购房、装修、租房卖房一站式服务，并且获得搜房网抄底看房团的参与名额，享受免费直达班车看房服务，还可以用手机定制搜房网数据监控中心相关楼盘动态、购房资讯……搜房网自称已有百万搜房卡会员，可影响1000万购房者，撬动中国楼市刚性需求。


新浪乐居与中国银行联合发行的长城 · 新浪乐居联名借记卡样卡

在2010年6月1日，搜房网启动由104个城市分站参与的中国楼市"百团大战"，这个可算是近年少有的大规模团购商品房行动了。据悉，北京的"百团大战"招募抄底楼盘正规军的帖子在论坛发出不到一小时，就有246名购房者报名参与团购，锁定了21个目标团购楼盘。"百团大战"的战绩如何呢？上海涉及此次"战役"的30个楼盘中，19个项目提供了不同形式的单价总价优惠，更有单盘持搜房会员卡享受最高直降40万元的优惠。至于成交量最后究竟多少，尚不得而知。

汽车团购

汽车是一项大宗商品，这个也能团购？当然能。以上海地区为主要服务对象的汽车团购网（http://www.qctg.com.cn/index.html），团购、上牌、保险一站式服务到底，网站内容还不仅仅局限于团购，基本上关于汽车的一切知识，该网站都有涉及。北京地区则有京诚汽车团购网（http://www.che163.cn/），网站收录了所有国产汽车的技术参数，配置参数和试车报告，为消费者在决定买车前提供最全面的参考资料。深圳地区有深圳汽车团购网（http://tg.yescar.cn/）……经销商也会自己组织团购活动在网络上发布，以团购优惠吸引更多的购车者。


搜狐汽车砍价团的口号很有亲和力



汽车团购网更象是一本包罗万象的汽车专业杂志

全国性的汽车团购有搜狐汽车砍价团（http://dealer.auto.sohu.com/active/tuangou.shtml）。这个砍价团不限城市，由车友们自主自愿地加入，以集体的力量从汽车销售商那里拿到合适的购车优惠。砍价团的运作方式很简单：网友针对自己喜欢的车型报名砍价团，一旦该车型的报名人数达到设定规模时，搜狐汽车就联系经销商，争取最优惠的价格。砍价过程中的所有参与车型均为正规4S店提供，搜狐汽车也不向车友收取任何形式的中介费用。当然，由于目前市场的车价已经比较透明，作为组织者的搜狐汽车提醒车友要理性购车，不要对砍价团寄予不切实际的期望。至于车友权益方面的保障，则有汽车投诉平台（http://db.auto.sohu.com/tousu/）支持。



汽车团购页面上，可找到几乎所有的主流汽车品牌

有的车友会论坛也提供团购信息，车友们一起分享经验心得，打包组团一起定期保养，购买内饰件如座套、脚垫等，能够获取比较实惠的价格。有的车友会也组织购车活动，不过有地域限制。辽一网的车友会论坛里（http://bbs.liao1.com/forumdisplay.php?fid=25），既有学车团购，也有买车团购。购车流程和手续等均按正常途径办理，团购组织方（http://auto.liao1.com/tuangou/）承诺购车全市最低价，帮购车者"砍"价到底，并负责购车网友的售后服务。

生活类消费品的团购

房子、车子毕竟是昂贵的商品，即便参加团购，普通老百姓也不可能经常参与。更多的需要团购的产品，还是一般的生活消费品，比如食品、衣服、日用品等。在这方面，一向致力于开拓消费领域的门户型商业网站比较有做团购的优势，也有条件提供给消费者更多的团购服务。比如大众点评网，作为城市生活消费指南网站，大众点评网目前的联络商户有70万家，遍布全国300多个大中城市，早在2006年，大众点评网就推出了电子优惠券（上海：http://www.dianping.com/promo/shanghai），可以看成团购的前身。2010年一季度，大众点评网北京、上海、广州、南京、杭州五大城市的电子优惠券浏览量突破1476万，下载量突破225万。大众点评网的模式，是通过生活服务信息搜索帮助消费者在消费前就得到商品的价格、品质、服务等具体信息，然后由消费者的第一手消费体验点评为其他消费者提供消费参考，影响其



大众点评网的点评团在团购这项业务上，谨慎行事



在大众点评网，网友寻找和使用优惠券是一种习惯



团800试图在团购导航上找到商机

他消费者的决策。这一模式经过几年发展，已经不仅仅局限于提供简单的资讯服务和点评体验，在点评网上，网友们经常讨论各种生活消费信息，形成了美食、休闲娱乐、美容健身、时尚购物等众多兴趣部落。网站在各城市发起的试吃、西餐沙龙、结婚学堂等丰富多彩的网友活动，每次参与报名的人数达到数千人，这已经构成了团购的基础。

大众点评网推出的点评团（http://t.dianping.com/shanghai），虽然目前还仅仅在上海开通，但其发展前景却被笔者看好。大众点评网自己对其团购功能也是颇有信心，一方面是表示所有参加团购的商户均需经过严格的评估，优先挑选网友点评反馈较好的知名品牌商户，客户体验和售后服务都会有良好的保障；一方面强调大众点评网不会以低折扣为噱头吸引人气，而是通过不断推出高品质、可信赖、有特色的团购，让广大消费者以更经济的方式便捷地享受到优质的生活服务。

同样依托主站信息平台的团购网站还有58生活圈（http://q.58.com/event/lb_tuangou/），这里提供的团购项目五花八门：摄影、音乐会、美容护肤、食品、家用电器等等。不过，依托58同城的团购网站（http://t.58.com/index.html）本身并不负责组织团购，而是由商家或第三方自主发起，网站仅仅是提供一个展示页面而已。

58同城的团购网站并不负责组织团购

电影票也能找到团购（http://www.tuanpin.com/），比影院的半价优惠价格还便宜，而且不受电影场次、时间限制，性价比很高，可惜仅仅适用于上海地区。

在团购导航网站上，我们能够轻松找到感兴趣的团购内容，团800（http://www.tuan800.com/）聚合了团购网站的消费打折项目，美食、生活娱乐、美容美发方面的资讯比较多，其他方面的团购信息也有，甚至包括桌游吧和真人CS对战的优惠信息。

直辖市：	北京团购站	上海团购站	天津团购站	重庆团购站	全国站点分布图	
广东省：	广州团购站	深圳团购站	东莞团购站	佛山团购站	中山团购站	
	珠海团购站	阳江团购站	茂名团购站	惠州团购站	肇庆团购站	更多…
山东省：	济南团购站	潍坊团购站	聊城团购站	滨州团购站	青岛团购站	
	临沂团购站	日照团购站	烟台团购站	菏泽团购站	威海团购站	更多…
四川省：	成都团购站	攀枝花团购站	达州团购站	自贡团购站	绵阳团购站	更多…
辽宁省：	沈阳团购站	抚顺团购站	鞍山团购站	丹东团购站	大连团购站	更多…
湖北省：	武汉团购站	宜昌团购站	襄樊团购站	黄冈团购站	十堰团购站	更多…
广西省：	南宁团购站	桂林团购站	玉林团购站	贵港团购站	钦州团购站	更多…
陕西省：	西安团购站	咸阳团购站	延安团购站	安康团购站	宝鸡团购站	更多…
浙江省：	杭州团购站	宁波团购站	温州团购站	台州团购站	金华团购站	更多…
江苏省：	南京团购站	常州团购站	南通团购站	宿迁团购站	徐州团购站	更多…
安徽省：	合肥团购站	滁州团购站	淮北团购站	宿州团购站	池州团购站	更多…
江西省：	南昌团购站	九江团购站	赣州团购站	吉安团购站	新余团购站	更多…
湖南省：	长沙团购站	邵阳团购站	郴州团购站	怀化团购站	株洲团购站	更多…
黑龙江：	哈尔滨团购站	佳木斯团购站	双鸭山团购站	齐齐哈尔团购站	大庆团购站	更多…
河北省：	石家庄团购站	保定团购站	沧州团购站	邯郸团购站	唐山团购站	
	承德团购站	衡水团购站	秦皇岛团购站	张家口团购站	邢台团购站	更多…

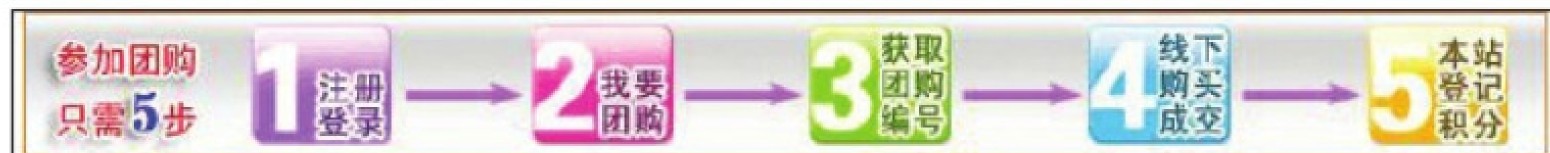
中国团购在线开通的密密麻麻的城市分站列表中，有你所在的城市吗？

综合类团购网站

要是只想团购，却没想好自己要买什么，那么到中国团购在线（www.teambuy.com.cn）找找，没准儿能发现自己感兴趣的团购产品。创立于2006年的这个团购网站，算是先吃螃蟹的那一拨，已经在全国开通运营了100多个城市分站，理想当然是做全国“最大最强最专业”的团购门户网。网站以最具消费能力的房产、家居、结婚、汽车和教育五大核心团购业务为主，力求为消费者打造一个终身的省钱计划，服务内容则涵盖了房产、装修、建材、衣柜、厨柜、家具、家电、结婚、学车、汽车、教育、票务等生活中的各个消费层面。

总部设在广州的中国团购在线自称会员已达300多万，全国合作商家有12000多家，工作人员则有2000余人，可以组织比较到位的线

下活动。对于一个负责任的专业团购网站，组织团购与团购后的服务是相当重要的，否则很难做到取信于消费者和商家。



团购流程图看起来很简单

中国团购在线的理念，可以看作是团购网站的一个标准，就是对于商家——团购网站是宣传媒体，营销顾问，销售渠道，提高销量和品牌价值的快捷方式；对于消费者——团购网站则是交流平台，是采购顾问，是消费保镖。消费者不仅仅享受到团购优惠价格，还能获得消费安全保障，取得理性消费的经验。

中国团购在线的团购过程很简单，会员注册或登录后，找到满意的团购产品，获取团购编号，凭编号到指定商家交易或参加现场团购会，完成交易后在会员管理中心登记交易信息即可。会员在交易过程中可以获取积分兑换礼品。

电子类产品

对喜欢团购方式的消费者来说，更新换代快、专业性较强的数码电子类产品是团购的不错选择。尤其是对于经济能力有限的学生族，团购数码电子类产品不仅可以节省时间和精力，大家一起买东西还不容易上当，只要找到好的供应商，长期合作都没有问题。

硬件团购目前还以同好者论坛的组织为主，比如ZOL论坛的硬件团购论坛（http://diybbs.zol.com.cn/subcate_list_712.html），主板、显卡、移动硬盘等等硬件团购赫然都有组织，由于是专业论坛，无论货源还是价格都有保证，可以让消费者放心选择。DIY论坛 的 PC硬件团购版（http://itbbs.pconline.com.cn/diy/f679914.html）也可以看看。论坛之中的团购涉及到付款和交货的问题，需要团购组织方和消费者之间有效和耐心的沟通。

不过，由于数码电子类产品的品牌型号众多，更新换代又快，众口难调，要想统一团购，也是件不容易的事情。

团购不是万能

团购是个筐，什么东西都往里面装。但所有的商品都适合团购吗？就好像去批发市场买东西，卫生纸批个二三十卷放在家里用没问题，酱油醋批个二三十瓶放家里试试？便宜是团购的特点，但老话说“一分钱一分货”，商家不是傻子，不赚钱的生意谁做？团购要走量，就势必要牺牲个性和个体，餐馆优惠券拿走没问题，毕竟不可能天天吃他家的饭菜，但护肤品呢，真适合自己的肤质？图便宜抱回家的那些小家电呢，是不是多半都变成了摆设？冲动消费是可怕的，冲着便宜去消费更可怕。前些时候电视购物上侯总卖的那些所谓的钻石（http://v.youku.com/v_show/id_XMTc1NDgyNzY=.html），就是一个很好的警示，拿“合成立方氧化锆”冒充“奥地利水晶钻”，忽悠的就是图便宜的人啊。

所以看到钻石团购的网站宣传，不免令人担心，这个东西也做团购太不靠谱了吧。还有许多网络团购是有地域限制的，某地区的优惠产品加上运费也许就不再物有所值；或者，由于地区气候条件等限制，某地区的优惠产品就不能在另外的地方享用，那些南方特产的藤制器皿家具拿到北方来开裂枯损，就是一个例证。

其实买东西要讲实际，正如业内人所指出的，有些团购网站与目前已经非常成熟且商业模式得到印证的B2C电子商务网站没有本质区别：卖日常杂货的，淘宝已经大而全；卖书卖音像制品的，当当卓越历史悠久；卖IT数码产品的，京东商城杀价够狠，信誉度也够高。因而，为什么要去团购，什么东西才适合团购，消费者要三思而后行。

跟着Groupon走的团购——我们也要吃螃蟹

有个网站叫Groupon.com，是美国的，因为是互联网史上最快达到13.5亿美元估值的网站，而被全世界互联网从业者追捧。因为Twitter达到10亿美元估值用了3年时间，Facebook达到10亿美元估值用了2年时间，而Groupon只用了一年半就轻易超过了它们。Groupon干嘛了这么让资本追捧？它只做了一件事——团购，而且做的这件事情很偷懒——每天只团购一件产品。相比较国内早期辛辛苦苦地里刨食的团购网站，Groupon的模式更加互联网化，线下服务很弱甚至没有，且不受任何地域限制，看上去就是一傻瓜式网站，但Groupon证实了这么做很受欢迎，于是，大家都能猜到的是，全世界互联网从业者马上就开始模仿、跟风起来。

当然，这股跟风热里，绝不会缺少中国互联网的身影。国人的山寨本领一向强劲，看看这些所谓“借鉴”了Groupon的网站吧，包括模式和界面都与Groupon相似，如果遮住网站标识，你能分清哪家是哪家吗？ 这些网站可不少：团宝网（http://www.groupon.cn/）米团网（http://mituan.com/）酷团网（http://www.cooltuan.com/）满座网（http://www.manzuo.com/）拉手网（http://www.lashou.com/）千折百扣网（www.groupon365.com/）团客网（http://www.tuank.com/）赶团网（http://www.runtuan.com/）团委会（http://www.tuanweihui.com/）糯米网（http://www.nuomi.com/）美团网（http://www.meituan.com/beijing）爱帮团（http://www.aibang.com/）24券（http://www.24quan.com）芝麻团（http://www.zmtuan.com/）……数不胜数。据保守估计，2010年上半年，以Groupon为模板的超低折扣团购网，在中国已经有了将近500个，仅仅河南一个地区，类似的网站就有30多家。

Groupon模式没有什么秘密可言，建站也不需要多大的技术资金投入，只要有折扣低到1~4折的商品就可以吸引到人气组织起一个像样子的团购，然后从商家拿佣金，而且每天只推出一款团购商品，联络商家也不会太困难——看看，这么好的创意，这么简单的操作，Groupon模式的团购网站简直就是互联网的新金矿啊！甚至有乐观估计，2010年中国团购市场交易规模将达9.8亿元人民币。

有的网站因此已经拿到了风险投资，拉手网（www.lashou.com/）就声称已累计得到1000万美元投资，因而出手大

方，要在包括全国所有省会、直辖市、知名大城市以及部分二三线城市在内的100家城市开展网络团购项目。拉手网如此扩张，每个城市都需要销售、财务、市场推广等人员来协调商家和落地活动，能否保证每个团购的质量和内容？从网站本身看不出团购的后续结果，不过，拉手网宣称已实现全面盈利，收入包括商品差价和为企业用户有偿提供“精品商户的广告展示”收入。

但并非每个类Groupon网站都有拉手网这样的好运气，大量同质化的页面，大多以餐饮和娱乐行业优惠券为主的团购内容，对消费者来说过于单一，对商家来说则缺乏吸引力。正如有识之士所言，团购网站要为消费者整合低价商品，为商家整合更多新用户，说白了，网络团购只是电子商务的一种补充形式，Groupon形式必须与中国消费的实际联系在一起。能否保证用户的消费品质与售后服务，才是类Groupon团购网站将来的生存之道。

团购网站雨后春笋般齐刷刷出现的时候，曾经叫做无忧团购网的篱笆网（liba.com）却早早抛弃了“团购”理念，专心提供家庭生活消费指导与交易服务。发展了7年，篱笆网却仅仅针对9座城市推出家庭生活消费的网络平台，其谨慎与低调对比现在某些动不动就要在上百城市设点的团购网站，应该是相当现实的做法。篱笆网的经历，业内人士评价，确实证明了在中国团购是可行的，但团购不是在所有领域可行，需要大量原始人气积累，有很强的地域性，而且线下服务能力远远要比线上重要。

















Groupon（左上图）为团购网站们建立了一个模板，这些相似的网站，仿佛孪生的一样

类Groupon网站每天只推出一款折扣产品，然后从中抽取单位佣金，再乘以销售件数，便是他这一款商品的全部盈利。以一件商品佣金5元来说，卖10 000件，也只有50 000元的盈利，但很难想象餐馆的优惠券可能销售到10 000张左右，类Groupon网站依靠什么来赢利？

很多团购网站，动辄都是数百上千人参加了团购，但该网站的流量有多少？团购的产品大都是中低端消费品，利润能有多少？团购网站会不会成为商家的“托”？他们召集足够数量的消费者，去团购后拿商家的分成，那么怎么可能要求团购网站为消费者争取最大利益？这些都是消费者的疑问。

商家呢？真的可以用如此低价接受团购价格吗？会不会是赔了血本赚吆喝的买卖？还是真的薄利多销？这个尚未可知，不过从目前类Groupon网站团购内容的单一和雷同来看，其对商家的吸引力还真是不够呢。

2010年已经过去大半，观察者发现，至少有三成类Groupon网站直接从“先驱”变成了“先烈”。有网友甚至调侃：“如果不解决商家诚信和进入门槛的问题，团购网只能变成酱油网。”

35元团购套餐吃掉242元——餐饮团购背后真相

套餐是团购网站上常见的团购项目，几十元就能吃价值上百元的套餐，看上去很美。而事实真相是什么呢？这不，有网友冲着宣传订了某团购网站35元的套餐（http://www.manzuo.com/his/tianquanshui__JPZXYIVaQyM.htm），结果是这样的：可是鲢鱼仔……当时看到“仔”时觉得会很小……没想到是真的很小！果盘也没想到会那么小！小菜就是一小碟酸菜！特饮不是特饮，而是酸梅汤加冰！我们三个女生吃，预约时还问了服务员，回答说3个人差不多，我只想说差太多啦！最后又单点了肥牛、木耳、山药、青笋、虾滑、菌类混拼和鸭血，相当于35元外又另外加了207元！这样的团购，真是让人大跌眼镜，再也不想去了！（http://bbs.manzuo.com/thread-3974-1-1.html）



这35元的套餐很吸引人啊



套餐的真相原来如此

商家从来不会赔本赚吆喝，餐饮团购，团购网站和商家谈成的一般都是只有几道简单菜品的套餐，看起来分量足够了，而实际上消费者真正去消费的时候会发现根本不够，往往会有额外的正价消费。商家虽然给出的套餐价格极低，但都计算了成本，薄利多销而已，并不一定亏损，再加上消费者的额外正价消费，那么这一餐基本上仍然可以保住利润。团购网站其实不过是帮商家推广产品，忽悠消费者去消费而已。

大部分团购网站页面简单，想找一个概念，比如Groupon.cn网站推出的概念是中国最大的限时团购网站，服务城市达到了惊人的108个，但其中文网络排名仅仅为26351位，访问流量从监测上来看与其自夸相距甚大。

6月下旬，三成以上的团购网站开始不能做到“每日一团”，有的团购网站关站，甚至出售域名。团购导航网站对此恐怕感受最深，有的导航网站每次更新收录的团购网站名单时都要删除十几家网站，主要针对那些不能保证团购商品频繁更新的网站。正常运营的团购网站也开始逐渐呈现马太效应（指任何个体、群体或地区，一旦在某一个方面获得成功和进步，就会产生一种积累优势，就会有更多的机会取得更大的成功和进步的现象）。团购网站前5名的销售量能占到整个市场60%以上，前10名能占到80%以上，剩下的数百家仅拿到了剩余的20%左右的订单。

螃蟹好吃但不好剥壳，Groupon市值升高，不代表模仿Groupon就能风声水起，赚个金山银山。一切商务活动，还是要建立在脚踏实地的服务和对国情的深刻了解之上。网络的确能在一夜之间制造奇迹，但也有在一夜之间毁灭奇迹的力量。

天上掉的是馅饼还是铁饼？

群起而上的团购网站是不是就此方便了广大消费者，给消费者带来前所未有的优惠折扣？天上这次真的只掉馅饼了？

那么看看这些网上选择了团购的消费者：有网友端午节前夕在某网站参与了一次蛋糕购物券的团购活动，和同事4个人通过支付宝向组织团购的“团长”支付了近400元的货款。而这位“团长”却在收到网友们的货款后溜之大吉再不露面。此次一起参与团购的网友达60余人，被骗货款总金额近1.5万元。

还有网友参加餐厅团购，钱打给了网站，到了餐厅，餐厅却根本不认；有些团购明明没那么多人参加，网站却虚构人数来吸引消费者；团购的足浴服务，到店后发现团购价格和店内一样；团购鞋子付款后，网站迟迟不发货；团购的电影票和电影院的票价一样；团购买的电烧水壶出现问题后打算去退换货，可是“团长”只能提供一张集体发票，退换货时遭遇很多麻烦，最后只好自认倒霉……

参加蛋糕团购的网友们发现该网站对团购的“团长”从未进行过任何形式的资质验证，甚至没有登记、核实过“团长”的真实身份和联系方式。除了QQ号外，团购者无法得到关于这个涉嫌诈骗的“团长”的更多线索。

该网站对“团购”组织者的要求简单到注册时间只要满两个月，积分大于500的会员均可，也就是说，任何人注册该网站两个月后，只要刷够积分，就能轻易发起一个甚至数个万元规模的团购活动，而且无需向网站登记自己的真实信息。这样一旦发生类似上述的“团长”卷款失踪事件，网友们就很难维护自己的权益，无法追回团购货款。

本来，网络购物由于交易双方并不直接面对面，容易出现付款后不发货、无故拖欠退货款、商品以次充好等等问题，不会因为采用了团购方式，这些可能出现的问题就不存在了。

不法分子利用网站管理的漏洞以组织团购的名义实施诈骗犯罪，可能；商家利用团购的噱头，先抬高标价再给折扣，给团购参与者造成“得到更大优惠”的错觉，可能；团购组织者以挣“回扣”为目的欺骗消费者，推荐某些商家的高回扣率商品，或者利用大宗采购的时机，事先与商家谈定较低价格，报给其他参与者的价格高于其商定价，从中赚取差价，可能！

天上掉下馅饼的事不多，更可能是个铁饼。消费者要维护自己的权益，就不能眼睛只盯着“便宜”，被网站上绚丽的图片和大大的“折扣”二字忽悠了，要注意选择保障、申诉机制健全的团购网站，该网站是否公司化运营，网站版权页面有无运营企业名称及运营企业地址等信息，还要注意网站的支付手段是否有保障，一般来说，第三方支付平台支付宝对特约商家的要求相对较高，支持支付宝的商家相对有保障一些。要详细询问团购产品的质量及售后服务；要注意该网站有没有以往团购活动的总结汇报，咨询网站以往的合作商家，以了解网站的真实情况。还要多关注网友对该平台的反馈，了解团购网的实际运营情况，多观察一下，可以进入相关网站的QQ群或者论坛，了解更多信息，如果网站无类似的交流方式，一定要多加小心。

这么看来，网络团购还真是件麻烦事。没法子，谁让我们容易被“便宜”诱惑呢。否则，还不如不参加团购，去大的信誉好的电子商务网站，个人购物不见得就比团购多花费了。

团购网站大家办——入门易、升级难的发家致富之路

国内团购网站现阶段正处于盲目的快速增长期，新的团购网站如果在短时期内商品规模化程度不足，在商业模式、市场运作等方面的战略不清晰，就必然会遭遇残酷竞争，能否生存下去都是一个问题。业内人士分析，照搬Groupon模式的地方小型团购网站会活得很艰难，但这类模式却极有可能成为实力雄厚的地方生活门户网站的标配产品。

但毕竟Groupon模式有它简单容易上手的一面，对于想到互联网大海中游泳创业的人来说，做一个Groupon模式的网站只要几千块钱的技术投入：Groupon团购系统及团购导航系统现在很容易找到程序员制作，花不了多少钱；再招聘2个工作人员，一个联络商家商谈折扣一个负责网上客户服务。OK，你的团购网站就能开张了。

当然，实际办一个团购网站没那么轻松，麻烦事情还是会接连不断。怎么让商家信任你提供团购机会，怎么让网友选择你的团购活动，其中有不少细则可以探讨，也正是这两个环节，关系着你的团购网站能否立足，能否给你带来不菲的收入。

在团购活动还处于网友自发组织阶段的时候，热心网友就总结了初学者进入团购市场要经历的几个步骤：

第一步，鉴别此商品是否适合团购，当下流行的潮流是什么。其次，商品的品质、价格是否适合购买的群体，团购对象是办公室白领还是小区居民。再者，参与团购花费的成本是否低于得到的优惠，价格优惠空间要足够大。

第二步，筛选和确定团购商品，并初步建立团购意向。尽量选择市场知名度高、品牌形象好的厂商。确定品牌后，

可在互联网上寻找该品牌的厂家或者本地总代理机构，进行初步咨询并要求其进行经销商推荐；在多方比较后，选定经销商电话或上门初步谈判，确定团购金额及优惠折扣。

第三步，上网发布团购意向。需要把团购产品以及供应商的情况交待明白。

第四步，交易。将所有网友的订单搜集整理后，与经销商签订团购协议，进一步再次砍价或要求更多服务；然后约定确切出货时间，并通知网友线下交易。因为是自发组织，不建议网上预收款或者跨地区邮购，最好都在本地，货款交易都在现场完成。

第五步，售后维护。团购经常会遭遇售后问题，应该帮助参加团购的网友进行售后协调，维护消费者权益。同时，为下次组织团购建立良好的口碑。

自发组织的团购尚需要如此清晰明确的工作步骤，由第三方团购网站来组织的团购更应该组织严密，服务周全。

首先对于商家，团购模式的好处一方面是目标客户群明确且稳定，企业宣传更具针对性；另一方面是因为团购活动时间段集中，对企业而言营销效果明显，更有助于提升品牌影响力。团购网站在策划团购活动的时候，就要从这两方面入手，给商家提供明确的符合商品特点的消费群体以及团购时间，帮助商家设计活动内容，这个也要根据自己网站的宣传方向选取最适合的商家，比如对社区熟悉的网站可以考虑餐饮娱乐方面的客户，而了解校园情况甚至本身就是校园网站论坛常客的网站组织者则可以针对学生策划性价比高的电子产品团购……

策划的过程中要注意让消费者区分团购与促销活动，强调团购的时效性、唯一性和高性价比。无论什么样的产品团购，宣传都是少不了的。商家也会将团购网站当作一种广告宣传手段。

显然，如果手上有本地广告和媒体资源的团购网站，只要专注本地化运营，加强团购网站的互动及粘合力，初期上手并不难。如果要面向全国，则最好专注一个方向，比如服装，化妆品等，但由于支付和后期服务的问题，并不建议团购网站一上来就面对全国，或者在各地方撒网。

实际运营这样的团购网站，要投入多少呢？上文说到几千块就够了，那么除了电脑、程序的费用外，支付宝即时到帐的服务套餐、网银在线的年服务费、短信服务费用、企业邮箱、空间、域名等这些基础的投入需要2000多元，这些加起来保守估计最低投入要5000元以上。2个人恐怕是无法胜任网站琐碎的工作，还需要添加1～2个人，这样人员开支一个月就要5000元左右。统计下来，团购网站初期投入起码要上万元，并且还要给自己预留一部分现金流。



团购网站程序，网上随处可以搜索到

网店团购系统的链接结构比较简单，在页面和链接都有限的情况下，需要做好搜索引擎优化，以获得搜索引擎的流量。

团购网站运营更多的是口碑宣传的效果以及网站的粘合力和互动性。以本地社区，论坛合作推广的效果比较明显。本地社区的用户一般来说都是比较活跃的年轻群体，他们是潜在的消费群体，从这块着手，加上团购产品的特点及吸引力为突破口。就目前团购模式来说比较单一，用户粘合力还不高，因此要加强用户交流，更多的用户关注才是成功的第一步。

没有资源的团购网站，要辛苦一点，一方面是勤跑商家，团购作为电子商务、网络营销融合的产物，对于具有特殊营销需求的商户具有较大的价值，如新店开张、新品推介等，要从这类商家打开业务渠道，但也要为商家着想，不能一味追求低价，要避免商家掀起新的价格战，并且要求商家所投入的团购产品除了价格，产品质量与服务不打折扣，这样才能赢得消费者的口碑，达到网站和商家双赢的目的。

一方面是在当地的主流论坛上面发贴宣传，做到有站必发，哪怕被删贴也要发；要建立自己的QQ群，拉入用户讨论，小范围适当的广告投放，可以招一些兼职的大学生来协助推广，做一些吸引人气的活动，这个对小团队运行来说比较有实际可操作性。很多用户前期都在是赔本赚吆喝，为了就是吸引人气，做网站最主要的是心态跟长期的运营规划。网上有很多网站推广方案可以借鉴参考，但必须和自己的实践结合起来，化成自己的东西。

只要有一两个好的产品运作成功，就能够为前期网站运营建立起一定的人气基础。做好头几期的产品运营推广很关键。团购不一定要走低价的路线，真正了解用户的需要才是最主要的。让自己运营的团购网站成为一个消费购物的平台或让用户在这里可以得到良好的购物体验，这样的营运思路走好了，网站就比较容易做下去。

不同的运营用户，一般会碰上几个问题：刚上线的网站没有相应的关注或人气，流量做不上去；面临同类团购网站的竞争，所谈的商家商品没有特点；邮件群发受到各方面的限制；用户订单多但商家又负担不起，或者有用户了业务找不到新的突破口等。团购的实质，其实就是社区论坛加电子商务加媒体推广，必须从用户的需求上面去寻找团购产品，只要有了用户，那就有很多商家来参与。一旦团购量巨大，形成规模，30~50%的利润是可以做得到的。

但团购网站若要真正做成一个大企业，成为电子商务交易的优化平台，要走的道路还很长。适合团购的商品具备一个共同点，就是有很高的毛利，而且非标准化。对消费者来说，在任何一个行业，往往卖得最好或质量最好最抢手的东西未必适合放到团购的平台上，而能用团购促销的东西，因为种种原因本来就不能吸引到足够多的顾客。这种现状，是团购网站选择商品时候要谨慎对待的。同时，虽然由于团购交易限于同城本地化生活服务，这样可以在短期内形成天然的壁垒，为企业赢得了发展的时间，但团购网站抽团购佣金的营收方式难以对商户形成持久的吸引力。

未来能够壮大的团购网站，是能够快速提升网站品牌认知度和影响力、快速进行地域扩展的网站。这样的网站既可以提升商户对他们价值的认可度，也可以迅速积累大批消费者资源。此外，与移动互联网结合，也是团购网站赢得生存机会的重要途径。

类Groupon团购网站的急速扩张和急速死亡，证明团购网站既非金矿也非地狱。作为一种电子商务模式，它给了创业者新的思路和发展方向，就看实际操作中能否把握，解决好各种问题。未来，团购网站间的竞争将主要集中在资金、战略、运营、技术等方面。谁在商户资源和消费者资源两方面具有优势，谁就将获得团购市场。

林晓：2008年17期《大众软件》中发表了《红楼“雷”梦》一文，我和网友一起关注着2010年新版《红楼梦》电视连续剧。现在，新版《红楼梦》终于在地方电视台开始播出了。新版《红楼梦》的筹备从2006年“红楼梦中人选秀活动”开始计算，到如今尘埃落定，4年时间制作，上亿元投资，不可谓不大手笔。那么结果如何呢？本期“潮人”给大家介绍一位拿着原著给新版《红楼梦》挑错的网友。



红楼一梦，色彩纷呈/天涯牛人“白色彩色”

■北京 唐婵

天涯是个神奇的地方，只因这里经常会在第一时间，对第一热门的话题做出第一有才的回应。

新版《红楼梦》千呼万唤始出来，红盖头刚刚掀开一角，天涯的八卦细胞立刻就启动了。一位叫做“白色彩色”的网友，第一时间在娱乐八卦版写了一个叫做“《新版红楼梦》之——好吧，那我们来说说原著……”的帖子，短短几天，浏览量超过250万，回帖超过200页，并被其他网站媒体大量转载引用。如此热度，原因无他，只是因为白色彩色替天涯众多网友说出了心里话——新版《红楼梦》，真的不像宣传的那么好。（帖子链接：http://www.tianya.cn/publicforum/content/funinfo/1/2100076.shtml）

白色彩色其人

经常混天涯娱乐八卦的人，大概没几个不认识白色彩色的。她是娱乐八卦的版主，也是个标准的80后女子，爱红楼，爱八卦，爱生活。之前她写过一个著名的帖子《80后成长纪念册——我的青春仿佛因为爱你开始》，曾经被中央人民广播电台取用，还为此闹出不小的风波。

除了这些之外，白色彩色更为人称道的，是她犀利的文笔和逻辑。从来公说公有理、婆说婆有理，搅和不清的事情，到她嘴里一分析，立刻逻辑分明。虽然并不像其他网络名人一样有自己的Fans团体，但她确实赢得了很多人的钦佩和关注。撇开她那些大部头的帖子不提，单只这说论战一条，就已是天涯数一数二高手了。按照天涯人的说法，她“三观端正”，每一次论战，她的言论几乎都代表了大部分人的良知。大到名噪一时的3377、姜岩事件，她所维护的是婚姻与家庭的底线；小到一些网友们发上来八卦自己身边琐事的树洞帖，她所维护的是做人的尊严。个中道理也许人人都懂，但她却可以将这份道理说得更透彻，令有些爱狡辩的人毫无玩逻辑花招的余地。也无怪她的言论时常会被其他网站或者纸媒体所引用，拿来代表民意了。

天涯掰谎记

这样一个牛人，真正崭露头角，其实就是数年前从红楼选秀开始。而现在，我们再一次关注到她，也是因为《红楼梦》播出。在说新版《红楼梦》的帖子里，白色彩色开宗明义，就是不服新红楼梦李少红导演“完全忠实于原著”的说法，要“拍一点高质量的砖”。对照脂批本原文，细细将每一集中逻辑出现严重问题的剧情都截图下来，并加以详细的文字说明。真是不服不行，其列出Bug极其细致，连“玄孙”这样一带而过，普通观众大概完全不会注意到的词汇，都被一一点出。更难得的是白色彩色对这些Bug的注解并非是单纯的找茬挑错，而是列举了古代礼仪、风俗、用词、地理名称……乃至于现代红学家的考证等等各方各面的知识，向看帖的人说明了曹雪芹原著当中这些细微之处的合理性。而新《红楼梦》电视剧改编不当的地方，恰好破坏了这种内在的逻辑，不仅有悖古代常识，更失去《红楼梦》原著本身的细腻之美，以及那种前后呼应伏线千里的故事结构。

相信熟读《红楼梦》的人，看那个帖子无一不会感到痛快淋漓。无怪网友将此帖笑称作是“天涯掰谎记”。很多人看电视时觉得不对劲，却又说不出所以然的地方，都被白色彩色点破。恰如同《红楼梦》中贾母驳斥才子佳人小说的那一幕，引得满座彩声不断。其中更有精彩言论，犀利之余，亦令人捧腹。

“前头说儿子生的是玄孙，现在说老婆的姐妹生的那个是侄子……演贾雨村这演员怎么得罪新红剧组了？你们就这么毁人家？”——电视剧中的伦理辈分完全混淆。

“黛玉，你的袖子还真是一专多能。”——剧中黛玉用袖子擦鼻涕。

“电视剧里竟然不见一个小厮，由婆子们抬着轿子。要我说，日后金钏死时，政老爷也没脸说什么‘自祖宗以来，皆是宽柔以待下人’了，放着年轻小厮不用，让颤巍巍的老婆子们抬轿子，我看天下比贾府更刻薄的人家，原也没有几户。”——电视剧中将贾府的规矩简化，从头到尾用老妈子抬轿。

“人家犟儿说了四书，你就表唱诗经了，尤其是……唱得那么难听！（好吧我承认这个才是重点）……”——林黛玉嘴上说只读过《四书》，电视剧重现读书场景时却在教《诗经》。

“另外要说鸳鸯。老祖宗身边的第一个得意人，竟然打了帘子就自己甩开帘子走进来，全不管后头的小姐们。就这样，原来也能做到贾母身边第一个得意。我也就理解了为什么后来蜘蛛精似的秦可卿，是老祖宗重孙媳妇里第一个妥帖人了。可谓家学渊源。”——电视剧中的大丫鬟们动作粗鲁，全无小说中的细致体贴。

“你看到秦可卿，就知道香菱这个造型是‘高度忠于原著’了。果然‘有东府小蓉大奶奶的品格’。”——两者都一样像《聊斋》中走出来的。

“不要说古代，就是现在，谁家10来岁的闺女，肯给个半大小子一见


新《红楼梦》的气氛图看上去美轮美奂

面就从脸一直摸到胸口去的？你贾家真欺负人家薛家孤儿寡母么？”——剧中贾宝玉玩游戏时抚摸各位姐姐妹妹，画面不雅。

版主辞官

天涯之所以神奇，之所以JP的地方，也在于这里永远有不同的声音。无论是谁，无论多受欢迎，总会有人跳出来唱反调。

白色彩色这个帖子也不例外。正当大家为“掰谎记”的精彩而大声叫好的时侯，有一个名不见经传的神奇人物走了出来，称要向白色彩色宣战——理由竟然是三年前的红楼选秀，白色彩色“携一帮网络打手”“迫害”某位参选选手。

这大概算是这个帖子第一个“剧情分支”了。这位网友的回帖不仅没有起到“炮轰”的作用，反而引得天涯网友们围观讥笑。更有参与当时红楼选秀口水战的网友站出来说明，当时在天涯，反感那位选手的人绝不在少数，白色彩色不过是其中一位，既不是最早的挑头人，也没有左右网友言论的能力。所谓“迫害”的结论，实在不知从哪儿得出的。正如后来白色彩色回帖所说，“三年前一句话都没说，三年后跳出来‘声张正义’，您这正义感还真有时差啊”。

而这一番在天涯根本称不上有水平的小对战，竟然成了后来一系列事情的引子。就在那位网友被“围观”得撑不住爆了粗口而被封号之后，随即有人一天注册了二十余个账号来轮番向白色彩色进行投诉和辱骂，称其“网络暴力”，是在“利用版主的职权制造网络专制”。

尽管这些投诉极其荒唐，但白色彩色身为八卦娱乐版的版主，必须履行版主职责，每一个关于她的投诉都要做出回应。而投诉版主又不同于投诉普通网友，其他版主也必须参与到投诉处理的过程中，整整一天，整个娱乐八卦上至版主，下至网友，不堪其扰。

隔天，6月29日，白色彩色直接向天涯提出版主辞呈，照她的说法，是终于甩掉了版主的包袱：“我不喜欢被人说‘仗势欺人’。在斑竹的位置上，虽然我没那个心，总还是会落人口实。那我宁可什么都辞了。可能我什么都不好，但我起码有一样好。我够光明磊落。”

令人遗憾的是，就在白色彩色放出辞职消息之后不久，风波不仅没有平息，反而愈演愈烈。从一开始的人身攻击为起点，后来竟然发展到威胁要“找人砍死楼主”的地步。更有甚者，直接说白色彩色“领着一群垃圾在诋毁艺术”，是“中国的罪人”。

这些言论实在令人错愕。从有天涯娱乐八卦板块开始，砸热播电视剧的事情天天都在发生，闹到这种地步的还真是少见。版主们不得不分出精神专门盯着那个帖子，随时打扫战场，删除一些过激言论。

对于这些攻击，白色彩色一直采取不闻不问的态度，只是一直埋头在更新自己的“找茬”帖。在对其他网友的回帖中，她曾经说“那些人就是来搅局的，想让大家掐起来，骂得厉害了，天涯就必须要封贴，他们的目的就达成了。”

说点真心话不容易？

网络一直是个自由的地方，任何人都有权利在这里发表自己对一些事情的见解。其实关于新《红楼梦》的这一番混战，也恰恰证明了网络价值体系的多元化和自由性。如白色彩色在回帖中所说“我们有讨厌的自由，人家也有喜欢的自由”。

有句经典台词叫做“有人的地方，就有江湖”，其实说的很不错。无论是正经讨论剧情，还是执着于骂架，网友们表现出的都是自己真实的感受，出现矛盾与冲突在所难免。想要做一个“敢说”的人，首先要有一定的抗压性。谁让网络上没有现实中那种拘束呢？享受着网络的自由，就要付出到处都有纷争的代价。如同一幅众生画卷，自己想在其中扮演怎样的角色，只有自己能左右。而其中的优劣高低，是非纷扰，也只能留给看客去评说。

在与白色彩色的接触中，我更多感觉到的是她的热心和“有爱”。很少有哪个版主能像她一样，分出精神来安抚网友们因为看了不恰当的帖子所引起的情绪波动。更有甚者，在看到很多事不关己然而令人愤慨的帖子时，她会忍不住上去发表一番议论，直接痛批她所看不惯的事情——这种侠女一般的性格，也许本来就不适合做版主这样的工作。正如她自己所说，她更适合做一个普通网友，无牵无挂，继续在天涯这个自由的地方说着自己的心里话。

以下为笔者对白色彩色的采访：

问：网上那些不断向你挑衅的人，你觉得他们是出于什么动机呢？你对他们有怎样的感觉？

答：我也不知道那些一直向我挑衅的人是出于什么动机。但我只知道他们很有组织和计划，几个对我进行攻击的人，几乎每一天都同时出现，分工各有不同，有专门投诉的，有专门歪楼的，有专门给我发短信人身攻击的，在帖子里还经常互相唱和，彼此吹捧，很让人哭笑不得。我并不想带着恶意猜测这些攻击和新红剧组有什么关系，毕竟我在帖子里并没有发表过什么过激言论，只是把剧中的硬伤一条条的挑了出来而已。所以，善意一点，也乐观一点的猜测，可能是某些过于激动的粉丝吧。

问：后来这些挑衅竟然上升到人身威胁的地步。在你进入天涯论坛之后，遇到这种事情多么？

答：从来没有遇到过。从在网上发言以来，无论我发哪一张其他的帖子，甚至是我做斑竹的时候，因为版务操作得罪人，也从来没有面临过如此过分和猛烈的批判。从简单的版面上的骂人，一直到针对人身安全的威胁，还有私下的站内短信谩骂，甚至还放话要人肉我。这些都是在我批评新版《红楼梦》之前从来没有遇到过的，也是我根本没有想到的。

问：面对现在这种局面，你还会继续更新你的挑错帖吗？会不会觉得有压力？你最担心的是什么呢？

答：会继续。压力，大概就是有时候犯懒，但是看到很多人等着我更新，就会有罪恶感的那种压力吧。担心的话，其实也没有什么好担心的。作为电视观众，批评评论电视剧，我觉得挺天经地义的。

问：这番关于新《红楼梦》的论战中所体现的网络特性，例如言论的多元化，你有怎样的看法呢？

答：随着网络的发展和发达，这些都是很正常的事情吧。而且我觉得这种现象很好。任何一件东西，都对其肯定有不同方面和不同立场的评价。如果没有网络，可能我们至今只能看到报纸和传统媒体上的评论，或者和身边的朋友小规模的交流。有了网络，我们才能畅所欲言，每个人都说出自己的想法，大家的思维也可以进行融合和碰撞。好多妙语也多是在这些碰撞之下诞生。而且最大的好处是，大家一起讨论，甚至争论，从中也能增长好多见识，开阔思路，想到一些自己以前从来没想到的事情。



毕业晒床单／年少岂能不风流

如果你平时拿一张床单胡乱涂鸦，再晾到阳台上去公之于众，估计会被邻居骂成“神经病”，碰上那性子急躁的邻居，保不准儿会向物业投诉你破坏小区公共环境。

可你要是只有22岁，并且是北京航空航天大学（简称北航）的毕业生，那么晾床单不仅光明正大，且还能成为校园一景——因为，2010年的大学毕业生里，北航学子们挂在宿舍阳台上晾晒写满毕业留言的床单，不但没有招来非议，还闻名天下了！

其实每年大学毕业生们都会以各种形式表达毕业时候的情绪：对大学生活的不舍，对同窗的友爱，对未来生活的向往和迷惘，对母校的不满或者留恋……早年大学生们离校前彻夜不眠在宿舍前弹琴唱歌外带摔啤酒瓶子的张狂，而今复旦大学有日月光华BBS的single版的“毕业挂”，几乎每个院系、每个班级都要赶来发贴，帖子第一楼无一例外是青春飞扬的集体照。中山大学则有“喊楼”传统，一群男生或者女生在对方宿舍楼下喊出“我爱你”……至于设计毕业衫，将毕业照演变成校园集体行为艺术等等更多了，搞怪不算什么，别致出新才有创意。

这是毕业时刻青春的宣泄，也是大学生活最后的乐趣。

◆**网友：**现在的大学生字写得和我们这小学4年级的水平差不多！

◆**北航毕业生：**呵呵，我们没挂，倒是刚才旁边宿舍一哥们儿说他们的床单发网上已经一万五点击了。

◆**北航毕业生床单展：**http://dzh.mop.com/topic/readSub_11922741_0_0.html

◆**林晓：**看到那些写满妙趣横生文字的床单，仿佛重回大学时代。年少岂有不风流！













晒在空中的是床单，晒在心底的是4年花儿般的青春

临别细叮咛／根叔一言动天下

根叔已年过花甲，是爷爷辈的人物了。但他的学生们称他为叔，拉近距离，增添亲近感。一声“根叔”，他就仿佛只是邻家的长者，不是威严的校长。是的，根叔是华中科技大学校长，名李培根，教授，博士生导师，中国工程院院士。根叔办学有理念有方针，强调大学应该是研究型、综合性、开放式的大学，要把人才培养作为学校的根本任务，要给学生持续的、甚至终身的人文关怀。有这样的想法才会有贴近学生的行动，才会有根叔在华中科技大学2010年毕业典礼上16分钟的演讲《记忆》。这个演讲被热烈的掌声打断30次，演讲结束的时候，全场7700余名学子起立高喊：“根叔！根叔！”

根叔亲笔写了这个演讲稿，不说官话不说套话，只是将对毕业生的殷勤关爱娓娓道来，如母亲面对即将远行儿子做细细叮咛，因此，演讲才能字字句句打动人心，引起强烈共鸣。


根叔在毕业典礼上给毕业生“拔穗”



◆**根叔的演讲视频：**http://v.ku6.com/show/2EUN83sIomXlLOWA.html

◆**根叔演讲稿全文：**http://bbs.wzdsb.net/viewthread.php?tid=58852

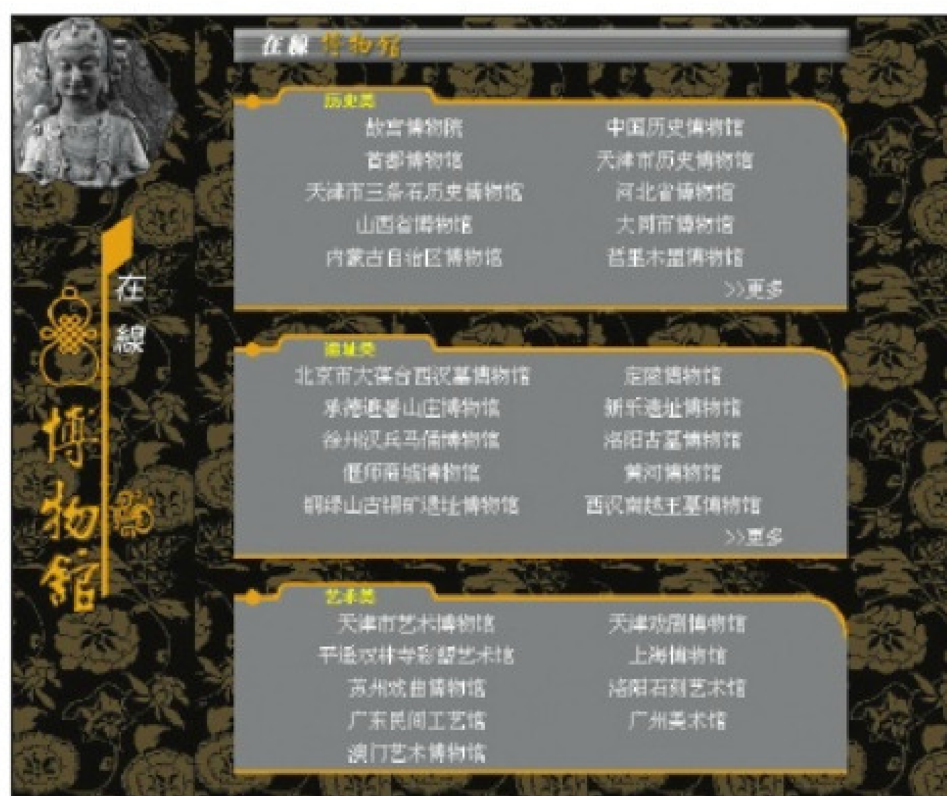
◆**网友：**赞！赞啊！

◆**林晓：**根叔2009年的毕业致辞也写得好。有这样的校长，华中科技大学的魅力值升高不少，而有这样好校长好老师的大学其实不少。这不，浙大“郡爷爷”为毕业生写的毕业赠言（http://www.xideju.com/?action-viewnews-itemid-1108），同样言辞恳切，令人感动。

在线博物馆

http://www.ccnt.com.cn/antique/zhiliaoku/bowuguan/

新鲜度	★★★
鲜理由	我爱国宝，天天向上

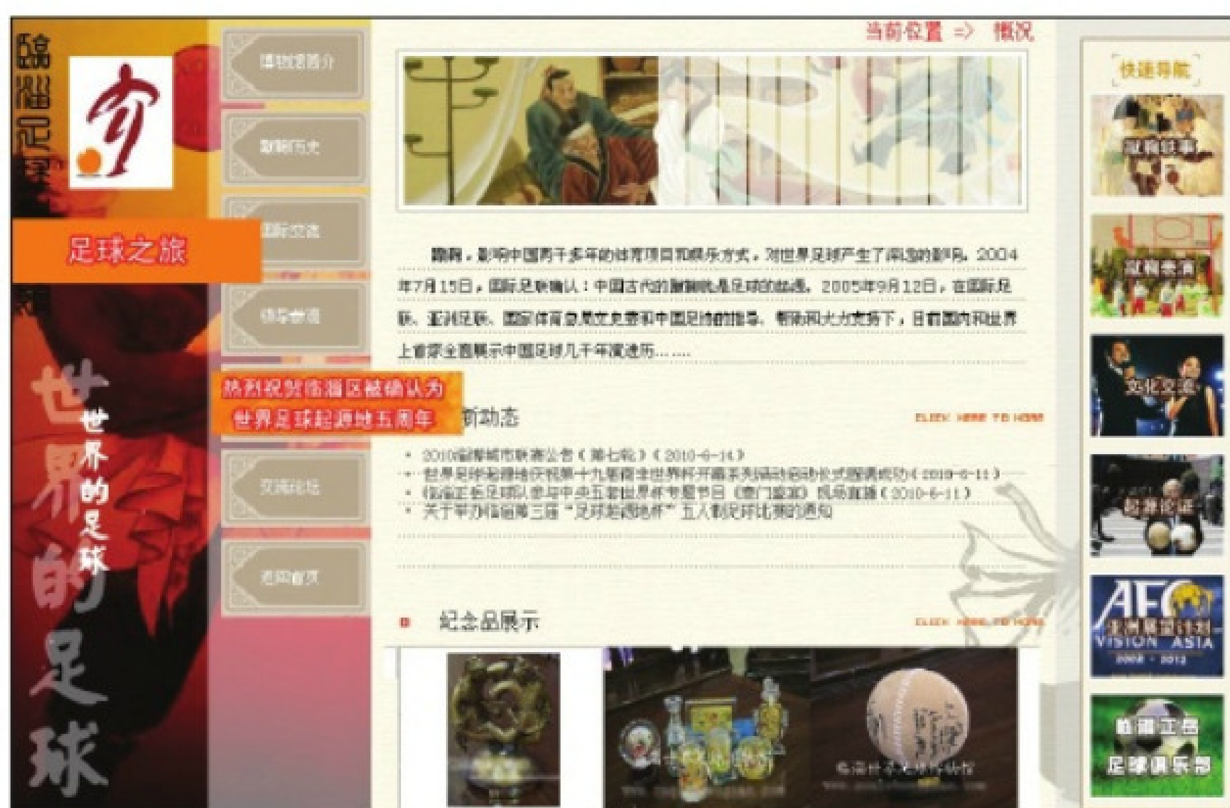


对那些喜欢到处旅行参观博物馆，或者需要收集资料的人来说，这个网站大概会有帮助。这是“中华文化信息网”旗下的一个文字资料性网站。共分综合、遗址、美术、名人纪念、民俗、科技……等十个类别，上至人人皆知的故宫博物馆，下至所知者无几的“襄汾丁村民俗博物馆”，基本上我国所有博物馆的资料都能在这里找到。从该博物馆的建馆宗旨开始，一直谈到内部常驻展厅，甚至于后来的发展情况，相关资料非常详细。如果真有耐心将这些长长的文字都看完，真是能增长不少知识。有些事情连真正去参观了该博物馆的人都未必会知道。可惜这个网站做的过于严肃了，照片太少，无法对那些博物馆的真实样子有直观的了解，更没有视频。如果能定期更新那些博物馆中正在举办的主题活动，或者增加一些相关的链接，也许效果会比现在好一些。

淄博足球博物馆

http://www.zuqiubowuguan.com/

新鲜度	★★★★
鲜理由	中国古典的足球，你知道吗？



这是个相当冷门的网站。实体博物馆落座在临淄市市中心，说是“足球博物馆”，但跟慕尼黑和巴西的足球博物馆不一样，足球的发展历史、珍贵照片及古董当然也是有，但本博物馆真正的核心主题不在这里，而是“蹴鞠”——没错，就是中国最古老的足球。2004年7月15日，国际足联确认中国古代的蹴鞠就是足球的起源，因此这座博物馆也可以说是全世界唯一的足球起源专题博物馆了。

在网站上，可以看到蹴鞠历史的简单介绍，以及最近博物馆的动态。最有趣的大概还是复古的蹴鞠比赛，似乎游客也可以报名参加。不过大概会踢的人没几个吧？



中国电影资料馆

http://www.cfa.gov.cn/

新鲜度	★★
鲜理由	电影达人的必备网站

对于喜欢电影的人来说，大概这个网站并不陌生。这是中国电影艺术最官方的网站，直接关联到《中国电影报》、《当代电影》等等杂志。网站上当然少不了一些本馆的介绍，以及一些中



国电影史上最早的故事片之类的资料，但最有用处的还是这里的活动通知。资料馆会定期推出主题电影影展，有计划地挑选一些电影，在每周周四电影资料馆内部的影厅内播放。在6月份的日本电影周内，播放了2008年奥斯卡最佳外语电影获奖作品《入殓师》，还有上海译制片厂配音的1962年市川崑导演的电影《我两岁》——这个版本的电影估计在别处已经看不到了。

鸟山明漫画资料馆

http://comic.dragonballcn.com/

新鲜度	★★★★
鲜理由	鸟山明的Fans集散地

这就是传说中“鸟山明的中文世界”了。天天在这里活动的全都是鸟大师的骨灰级Fans，资料之全面令人咋舌。光《龙珠》，就收集了台湾东立出版社繁体版、香港繁体版、大陆版、日文单行本原版、日文杂志连载版等四个版本的全集。还有一些十几年前发行的日文资料大全集，其中部分已经绝版，在动漫狂人的黑市上炒出相当的价格，都不知道这些Fans是怎么搜集来的？还在线上做免费阅读，真是动漫界的活雷锋，专门利人，毫不利己。

甚至，这里还有一些职业漫画家级的网友，在论坛上不断更新自己的漫画。当然主题都是《龙珠》或者其他鸟氏作品的同人，颇得原作精髓，几乎可以以假乱真。

小时候，你曾经为《龙珠》如痴如狂吗？你曾经因为收集不全某个版本的鸟氏作品而懊丧吗？来这里吧，我们一起来看，属于我们童年的鸟山明。





关键字：网游 语音 即时聊天

编者按： 俗话说，“网游有三宝，人多、级高、装备好”。三宝中的“人多”占据了第一重要位置，没有一大帮出生入死的哥们，没有一个好的团队，即使是级高装备好，也是一样受气。不过如果团队无组织无协调，只是一群乌合之众，也同样难以在网游中立足。

团队作战和下副本时，如何发号施令传递消息，让整个团队协调一致呢？使用一款好的网游语音软件，进行聊天沟通交流是必不可少的，这才是网游中的秘密宝贝武器！一款好的网游语音软件，让玩家能够在游戏的过程中体验精彩的语音乐趣。从听歌，聊天，到领导战场，彻底解放双手，增进团队配合，实现完美战术！

YY用众最多，CC后来居上，AK完美音质——主流网游语音软件

早期比较流行的网游语音软件有三款，TS（TeamSpeak）、UT（UTalk）和IS（iSpeak）。其中TS曾最流行，它由服务器端和客户端两部分组成，可使用官方服务器或自建服务器进行游戏语音。不过随着TS和UT的完善和发展，TS渐渐落寞，之后新的网游语音软件YY（歪歪）和AK出现后，吸引了更多的网游玩家。

目前，网游语音呈多足鼎立状态，YY、IS、TS、UT、CC、AK等成为最流行的网游语音软件，各自拥有众多的用户群。其中TS、UT和IS等，由于推出的时间较长，用户都非常熟悉了，因此不做过多介绍。

一、公会系统最完善——歪歪语音

随着歪歪语音的不断完善，越来越多的网游玩家开始使它，现已成为《魔兽世界》中最常用的语音聊天工具。歪歪语音是由“多玩网”推出的，最初多玩网提供的是基于TS的语音服务，但是限于TS在大量用户在线时，经常发生死机、语音不连续等故障，因此终止了TS服务，推出了全新的语音系统“歪歪”（yy.duowan.com）。

与其他网游语音工具相比，歪歪在语音服务质量上有着很大的优势。歪歪提供电信网通双线路服务器架构，让不同线路的玩家都可以稳定地交流沟通，不再受国内网络服务商的限制。尤为突出的是，歪歪语音的公会系统非常完善，它立足于游戏公会和战队，不 仅支持多人语音的团队交流，而且更是一个公会管理软件，可以花最少的精力打理公会、招兵买马，成为公会推广平台。

1.双线登录，打通网络间隔

歪歪的安装非常简单，启动歪歪后使用多玩通行证可以直接登录，也可点击登录界面下方的“注册账号”注册登录。

值得注意的是，在下方的登录选项中，有“电信”和“网通”线路选项（图1）。可根据自己的网络类型选择使用相应的歪歪服务器，这样就不会因为网络类型不同，造成彼此间的聊天语音断续延迟现象了。也可选择“自动”，根据网络自动选择相应的服务器。

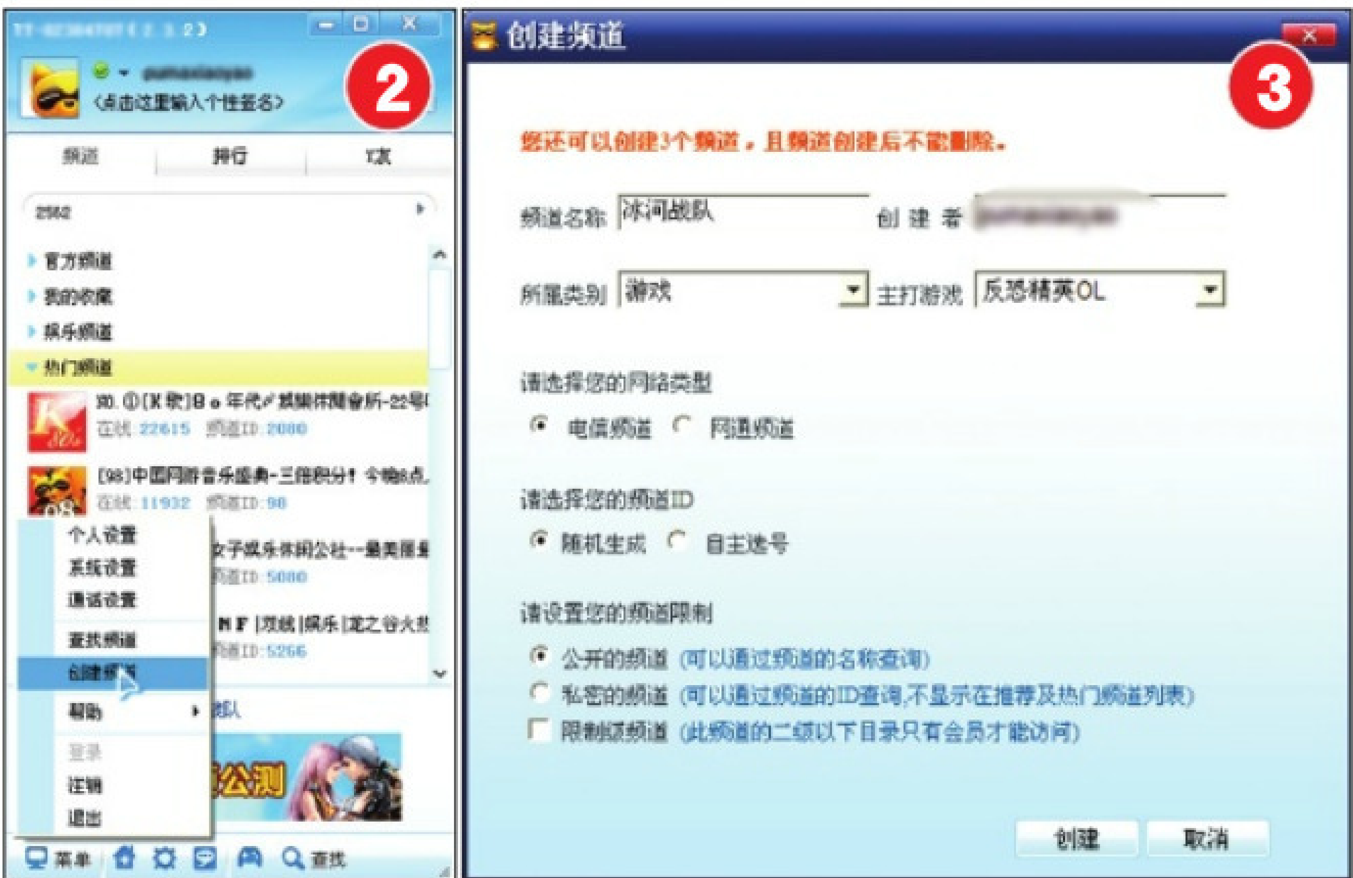


可选择网络线路

2. 公会频道聚集玩家

登录歪歪后，如果知道频道ID，可在“频道”选项页中输入（图2），确定后即可进入公会频道。如果是第一次使用歪歪，还未建立频道，可点击主界面上的“菜单”→“创建频道”，在“创建频道”对话框中输入频道名以及频道简介，并设置网络类型和频道限制（图3）。确定后就拥有了自己的公会频道，并获得频道ID。其他公会成员得到频道ID后，只需输入该频道号就可进入。

每次都要输入指定歪歪号很麻烦，在进入此战队频道或公会以后，可点击右侧的“收藏”按钮，将频道收藏起来。下次直接在频道栏“我的收藏”中，点击频道名称即可进入。另外，歪歪也提供了搜索功能，可通过频道ID、名称和类别进行查找。



3. 聊天之前先设置

进入歪歪频道之前，最好再进行一下个人设置，比如修改一下自己的昵称和资料，根据喜好设置个性签名等。比较重要的是“热键设置”和“通话设置”。歪歪的默认为“按键说话”通话方式，以按键激活语音通话，默认按键是F2，可自行设置修改（图4）。另外，也可选择“按鼠标说话”方式，点击鼠标后进行通话。“自由发言”方式可以不用设置任何按键，同时还能调节说话的环境，如果周边很嘈杂可选择“吵闹的环境”。“麦克风放大”可针对音量很小的用户，以提高语音音量。在热键设置中还可对聊天快捷键进行设置（图5）。比较重要的是在语音聊天时，通过热键减少或增大麦克风音量，打开或关闭频道通话，提取好友文字聊天消息等。这样在全屏游戏中，也可以不必退出游戏，直接通过热键控制语音聊天了。

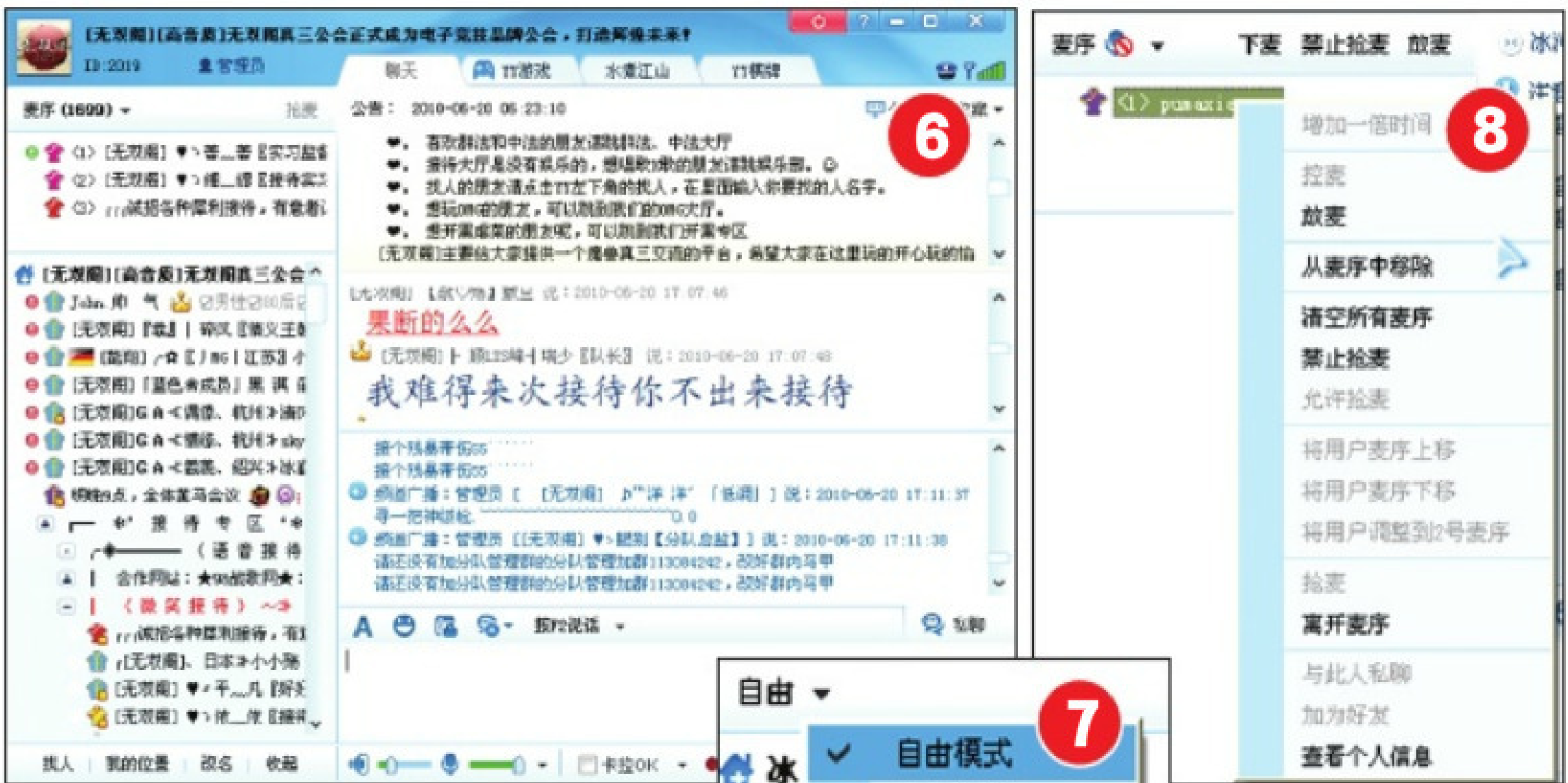


选择通话方式

4. 频道与游戏聊天

进入公会频道后，所有会员就可以一起文字或语音聊天了（图6）。歪歪一共有三种房间模式（图7），其中“自由模式”时用户可以使用按键通话；“主席模式”时只有管理员可以发言；“抢麦模式”中，只有处于麦序为1位置的用户才可以发言，需要发言的用户可点击麦序窗口上的“抢麦”按钮，按照麦序依次发言，管理员可控制麦序。

在麦序模式时，可以方便地调整用户麦序、增加时间等操作，使维护秩序变得简单。麦序模式和主席模式只在公会交流时使用（图8）。自由模式时，为了防止同时说话人数过多操作复杂，一个频道同时只能有五个人在发言状态。自由模式适用于游戏内沟通、几人聊天等情景。当然，在游戏中是不能使用主席模式的，麦序模式也会造成用户不能即时发言，使用自由模式才可以。



在公会频道中聊天　　某公会频道的子频道

5. 公会管理

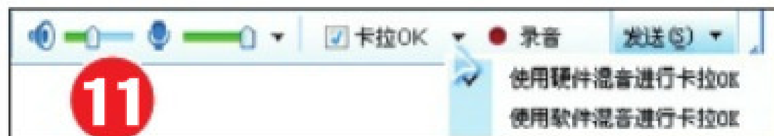
歪歪不仅是一款游戏语音软件，也是一个团队和公会的语音平台，提供了全面的公会管理功能。而且歪歪网还会在歪歪语音中对热门公会进行宣传，并在主页以及多玩游戏网上帮公会进行宣传。

为了分级管理，在公会频道内可建立若干个子频道（图9）。在频道窗口内左侧频道列表上顶级频道名称上点击右键，在弹出的右键菜单上选择“新建子频道”，在弹出的对话框中输入子频道名称，即可创建子频道。

在新建的子频道上点击右键，选择“频道信息”，打开选项设置对话框，可对频道的名称，人数等进行修改（图10），并可设置频道公告内容。此外，还可以进



行黑名单列表和管理员列表。



如要对所有频道喊话，可使用“频道广播”功能。在频道上点击右键选择弹出菜单中的“频道广播”命令，弹出广播对话框。在编辑栏里输入要广播的信息，点击发送后，当前频道以及子频道的所有人都能看到该信息。在公会频道中，歪歪提供了“卡拉OK”模式，可为公会带来各种娱乐（图11）。点击下方的“卡拉OK”按钮，在弹出对话框中选择要播放的音乐后就可进行播放。同时软件也提供了“录音”功能，可对公会频道语音或游戏语音录制保存。



二、团队语音新秀，酷似YY?——网易CC语音

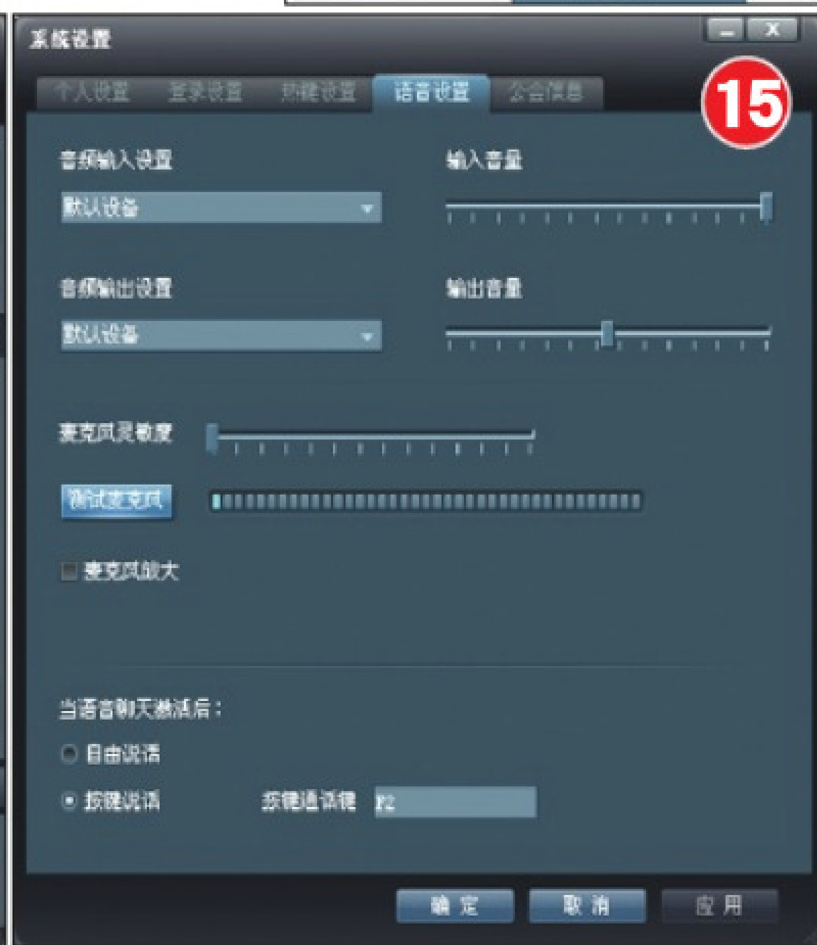
网易CC语音是网易于2010年初推出的游戏语音聊天工具，支持单个房间内“万人级”语音聊天，CPU占用率非常低。该软件包含游戏内置和独立客户端两种版本。游戏内置版在游戏内即可启动进行语聊，不用下载安装（后文进行详细介绍）。

网易CC独立客户端的外观很漂亮，可直接用网易邮箱、泡泡等网易通行证登录，不必另外注册。在登录时，可以选择网络类型为电信、网通或教育网，以获得更为流畅的语音效果（图12）。登录后，可看到网易CC采用了与歪歪相似的界面，直接输入游戏房间ID号，即可进入房间（图13）。可将常去的房间加入收藏中，直接点击进入。网易CC的房间与歪歪频道也惊人相似（图14），可新建子频道，管理会员。同样也提供了“自由发言”“主席模式”和“麦序发言”，能播放本地音乐，提供卡拉OK功能。

打开网易CC的功能设置对话框，可进行热键和语音设置，设置的项目与歪歪基本相同。软件默认用F2键通话，也可设置为自由说话模式（图15），并能改变调节音量、提取聊天消息等快捷键。无论从界面还是功能上来看，网易CC都与歪歪语音非常相象，只不过界面色调改变了一下。当然，网易的改进是使其CPU占用率比歪歪语音稍低一些，语音通话质量和速度也非常好，值得一试。



网易CC与YY语音界面与功能惊人的相似



网游语音软件说话有回音解决办法

在使用网游语音软件时，有时会出现说话有回音的情况。造成语音回音通常有几种情况：

首先，有的玩家喜欢同时开启多个语音软件，造成麦克风循环采集。只需关掉其他语音软件，或禁用其他语音软件的麦克风和声音即可。

其次，如果外置音箱离麦克风很近，说话的声音通过外置音箱播放时又会被麦克风接收到，也会造成回音。因此可将外置音箱的音量调小并放远一些，并可适当降低麦克风的环境灵敏度。此外，在频道中有多人同时说话时，因为网络传输不同也会造成回音现象，此时可考虑使用一些第三方网络加速软件。



三、最完美音质的游戏语音软件——AK语音

AK语音（ak.178.com）是178游戏网开发的一款网络语音通话软件，适用于网络团队、游戏公会等多人语音交流和娱乐。虽然AK语音也很优秀，但由于歪歪语音太过流行，因此一直没被玩家广泛使用。不过在2010年6月，在网络上发生了一起号为“脑残不死，**不休”的网战，由于歪歪语音对此次活动进行封杀，因此组织者找到AK语音来对活动进行技术支持，于是AK语音迅速被众多网民所认识。

AK语音采用双线路，有效改善了网络传输掉线和延迟等问题。此外，AK语音对资源占用较少，并采用了高音质频道，让用户无论聊天或唱歌，都能获得很好的音质效果。而歪歪、网易CC等需要申请开通才能获得高音质频道。AK语音登录界面中并没有网络类型的选择，而是根据用户的网络类型自动选择服务器（图16）。

登录AK语音后，在界面的搜索窗口中输入AK号，或从个人收藏和官方推荐频道进入。如要创建战队、公会，可点击下方的“建立”按钮，弹出建立频道窗口，设置相关频道信息，点击“建立频道”即可完成创建。在设置房间信息时，也可选择频道的网络类型，并设置访问权限（图17）。



进入创建的频道后，可继续创建子频道，并可进行频道管理。在管理窗口中显示当前频道的详细信息，包括基本资料、频道成员、频道目录、黑名单和操作日志等（图18）。在AK语音中也提供了与歪歪语音一样的三种语音模式（图19）。整个频道界面和功能也几乎与歪歪语音一模一样（图20）。要使用AK语音在全屏游戏中聊天，可进行热键设置，包括弹出当前频道窗口、增大减少麦克风音量等，并能在通话设置中设置发音的按键、选择当前环境和管理相关设备等（图21）。



从功能和界面上来说，AK语音和歪歪、网易CC基本相同，不过其语音质量稍稍出色，音质和流畅度也比较理想，是网游语音聊天的一个不错选择。



AK语音界面与功能同歪歪极为相似





超强音质，整合即时聊天——新兴网游语音软件

除了歪歪、网易CC、AK等主流的网游语音软件外，也不断有一些新的网游语音软件出现，它们各有特色，可作为主流之外的尝鲜选择。

一、“CD音质”的网游语音软件ET

主流的网游语音软件中，AK的音质比较好，而歪歪、网易CC等都需特别开通高音质频道，否则网络语音都略显单薄生涩。新推出的多人语音聊天工具ET语音（et.sdo.com），则号称“逼真还原的CD级音质”，试图以音质吸引用户。宣称在占用极低网络带宽与系统资源的前提下，也能提供流畅稳定的高品质语音服务，不仅可以用于网游玩家在对战时语音联络，还可用于娱乐用户网络K歌、语音通话、多人语音会议等应用。



1.创建登录ET频道

ET语音可用盛大通行证登录，并根据自己的网络类型选择不同的登录线路（图22）。登录后，首次使用会要求设置个人信息（图23），确定提交后，软件自动进入ET语音咨询频道（图24），使用中碰到的各种问题，都可在此频道内通过语音或文字的方式提问。

创建频道时应退出咨询频道，点击界面上方的“创建新频道”按钮，在弹出对话框中设置频道名称和简介，并选择相应的网络线路和公会游戏（图25）。创建者拥有管理员权限，可设置频道3



ET语音咨询频道





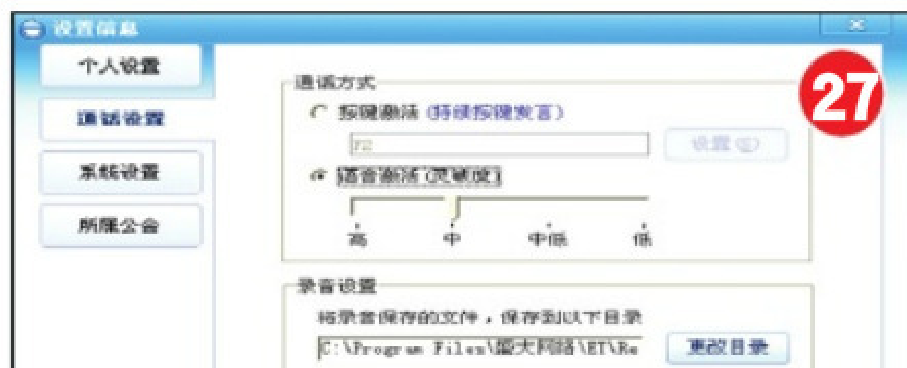
种语音说话模式：自由、指挥和麦序（图26）。其中指挥模式即是管理说话模式。此外，还可通过右键菜单，创建频道内分组、进行会员管理等操作。其他功能与歪歪和网易CC相差不大。



ET特殊的语音激活说话方式

2.特殊的ET语音通话方式

在游戏中进行语音时，可设置语音说话方式。ET语音说话模式与其他语音软件不同，除按键说话方式外，特别提供了“语音激活”方式。所谓语音激活，也就是对着麦克风说话，便能激活说话方式。可根据周围环境情况，设置语音激活敏感度（图27）。



ET语音可灵活设置音质模式

3.最特色——ET音质灵活设置

在进行公会管理时，可能也在进行播放音乐、K歌之类活动，此时对语音音质要求很高，但是在游戏时则不需要太高音质，过高音质反而可能影响语音流畅度。因此，在不同的情况下可能需要不同的语音通话音质。ET最具特色的地方，是可随时自定义通话音质。

例如在频道中创建了一个接待处分组，在分组中要播放音乐，此时可右键点击分组，在弹出菜单中选择“分组信息”命令。打开分组设置对话框后，在“频道信息”栏目“频道音质模式”中，可选择设置音质为“唱歌时用”（图28）。在娱乐K歌时，选择“唱歌时使用”，高音质可带来华丽震撼的音效，但占带宽稍高。而在平时游戏对战时，则可选择“游戏时使用”，将使用普通音质效果，音质稍差但是占用网络带宽低。



ET语音提供的世界杯直播和游戏视频

4.独有的公会视频播放功能

在公会中放些游戏视频，或者当前的热点视频，是提升公会活力的好手段。在ET语音中提供了视频功能，频道创建者、全频道管理员进入频道后，点击导航栏“视频”功能按钮右侧的“小摇控器”图标，可打开视频设置对话框，根据喜好设置播放视频。此外，ET语音还提供了许多精彩的游戏宣传视频（图29）。



获取Flash代码

使用时也可自定义地址，链接通过各在线视频网站获得。如是本地视频，则需上传到视频网站上，再通过ET引用播放。引用非常简单，以酷6网视频为例，点击播放页面中的“转帖到播客论坛”，复制Flash播放器代码（图30），然后在ET语音视频设置界面中，选择“自定义视频”，将复制的地址粘贴到自定义内容框内，点击预览按钮，如果地址正确，预览后就会弹出界面自动播放（图31）。



自定义播放视频

预览后，可选择是否当会员进入频道时自动播放视频，并可立即选择在频道中播放该视频。设置好频道视频后，当会员进入频道时就会自动播放指定的视频了（图32）。



进入频道自动播放视频



二、即时聊天+网游语音=嘟嘟

嘟嘟由盛大公司推出，与别的网游语音软件不同，嘟嘟不仅提供了网游语音功能，而且还具备强大的即时聊天功能，是一个即时交流与网游语音完美结合的工具。

1.一脉相承的网游语音

嘟嘟的登录界面很漂亮，可选择登录的网络线路（图33）。登录后默认进入的是即时聊天的好友页面，在左侧能切换到“网游语音”面板。在该面板中，可随时看到官方活动频道、客服中心、热门公会频道等人气高的频道，也可通过频道ID进入其他更多的语音频道（图34）。创建语音频道时，应点击右下角“创建”按钮进入界面，填写好频道名称和频道公告，选择频道类型和网络类型，确认后即可完成。

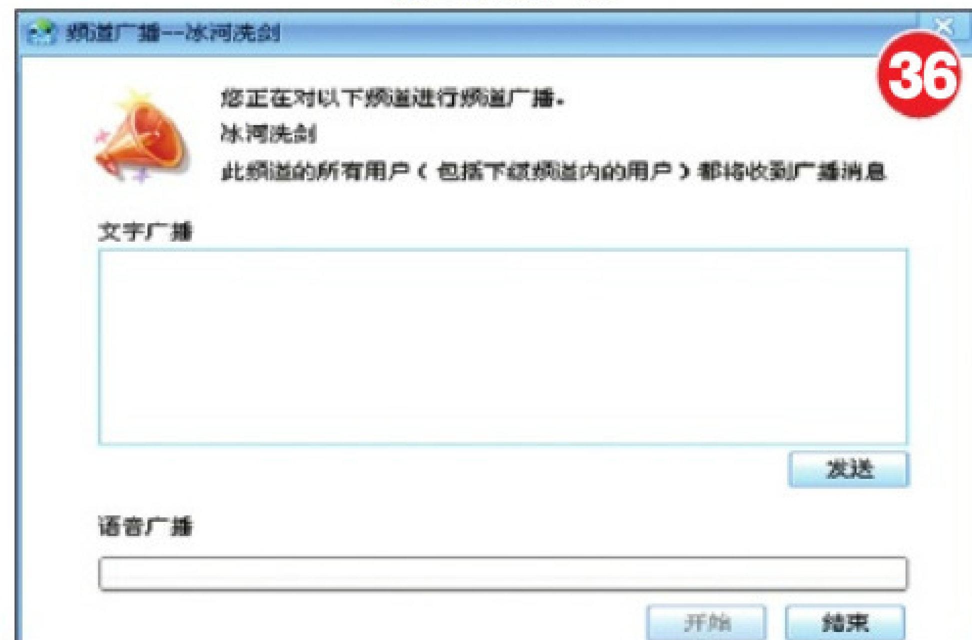
创建的频道会在“我的频道”中显示，双击频道名称直接进入频道。为了方便，可将其他频道加入“我的收藏”方便再次进入，或者通过输入频道ID进入。嘟嘟与其他网游语音软件一样，语音频道发言分为“自由模式”“主席模式”“麦序模式”三种，进入频道后，点击界面上方“通话”按钮设置发言的方式，分别是“自由发言”和“按键说话”。在“按键说话”模式下，默认快捷键为Ctrl，亦可自行设置。除语音聊天外，还可进行文字聊天，与同频道的玩家交流，或通过频道私聊和其他用户进行文字私聊（图35）。

想要让整个频道的用户都听到发言，可通过频道广播功能对所有指定频道进行发言。选择好要广播的频道，右键点击弹出菜单，选择“频道广播”，在频道广播界面中，可发送文字广播，也可点击“语音广播”（图36）。





频道喊话广播



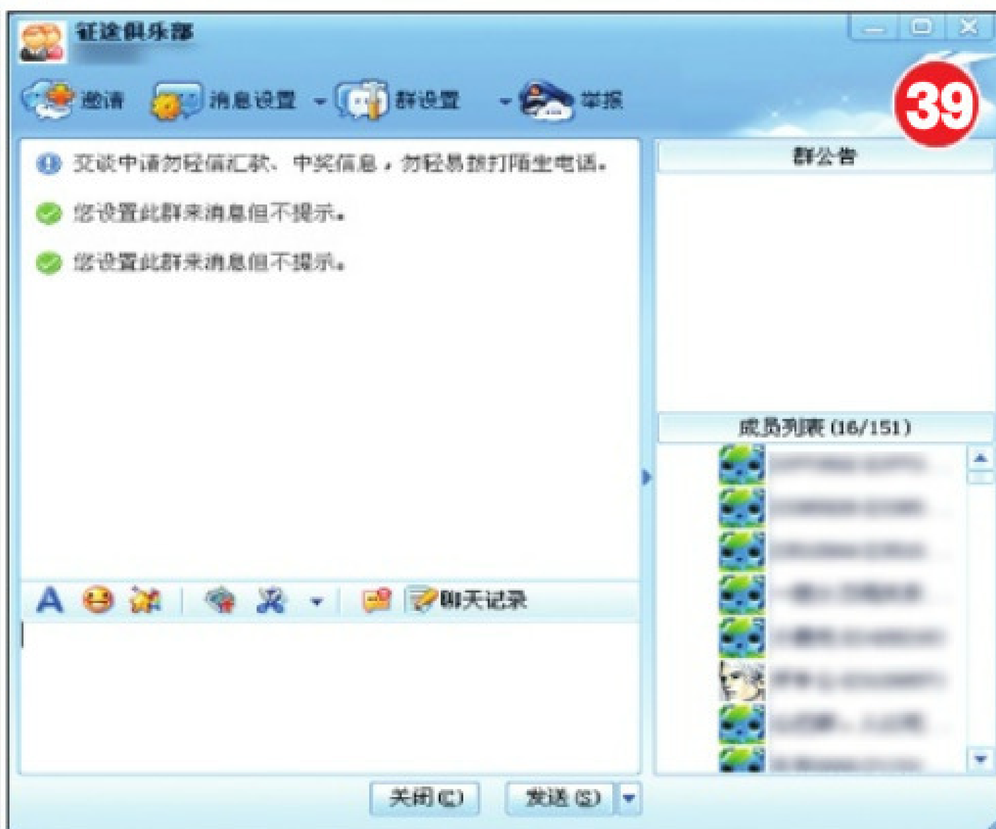
2.堪比QQ，强大的即时聊天功能

嘟嘟的网游语音界面和功能与歪歪之类没有差异，非常相似，比较特殊的是嘟嘟提供了即时聊天功能。这个功能堪比QQ，具备多种聊天方式，包括好友聊天、群聊、讨论组、语音聊天，支持自定义表情、魔法表情、文件传递等。

在登录嘟嘟后默认进入的就是好友面板，也可点击切换到此面板中（图37）。可通过下方的查找功能来添加好友或加入群。在好友面板中提供了好友分组管理功能，可任意添加分组。双击好友头像，即可打开好友聊天对话框，与QQ之类的聊天工具相似，这里可以进行文字和语音聊天、传递文件或发送各种表情（图38），也可邀请其他好友一起加入。此外，嘟嘟还有群聊天，可将游戏玩家组建到群中来畅所欲言。在群面板中可创建群，并在群中添加讨论组，最后添加好友即可（图39）。







网游语音也加速

虽然各种网游语音软件都采用了双线或多线接入，但依然可能发生网络延迟造成的卡、顿现象。与网游一样，网游语音也可通过加速软件改善连接状况。许多网游加速软件都提供了网游语音加速功能，例如常见的迅游、Xrush网游加速器等。

以迅游为例，可支持YY、IS、TS、UT、CC、AK等多款网游语音软件加速。在迅游界面中点击“语音加速”下拉菜单，在列表中指定要加速的游戏语音软件（图40）。另外，在迅游高级设置界面中，使用除模式四外的其他速模式，重新启动加速即可改善语音网络状况。



内嵌语音时代将到来——游戏内置语音聊天

网游语音是用户不可或缺的需求，而众多的游戏开发商也越来越注意到这一点。毕竟使用第三方的网游语音软件，需要额外启动软件客户端，占用不少资源，如果游戏本身内置网游语音功能，岂不是一桩美事？尤其对于网吧玩家来说，内置语音聊天的优势更明显，无需下载客户端意味着不用担心因下载引发的木马盗号等不安全因素。于是网游开发商和网游语音软件走到一起，推出了各种游戏内置语音聊天功能。IS、网易CC、ET语音、嘟嘟等网游语音软件，都开发出了各自的游戏内置客户端版本，游戏内嵌语音时代即将到来。

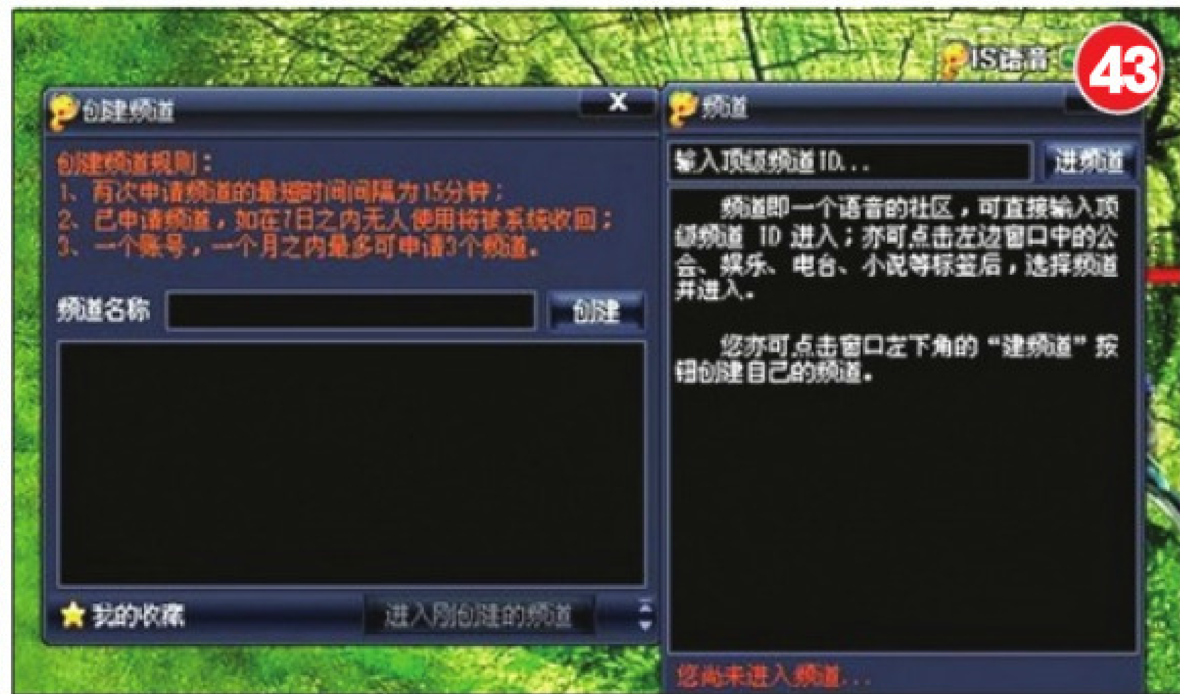
一、1小时实现游戏内置语音——IGS



内置IS语音面板

从2009年底开始，在众多新推出的网络游戏中，都提供了一款有趣实用的语音插件IGS（In Game Speak）。IGS由游戏业内第一语音工具IS推出，作为游戏的一部分内嵌其中，玩家不需下载语音软件，打开游戏就可使用语音工具进行沟通交流。

IGS占用的资源非常小，且用途多样。最令人意想不到的是，在游戏内加入IGS并不复杂，不到一个小时就能完全实现一款游戏内置语音，不需要做任何的数据接口，也不会对游戏的稳定性造成任何影响。目前，已有十几款游戏实现IGS语音内嵌。

IGS使用非常简单，以某款游戏为例，在进入游戏后，点击右下方的“开启语音聊天”按钮（图41），即可弹出内嵌的IS聊天插件浮动面板。点击面板上方的“IS语音”，再选择“频道”（图42），输入公会频道ID号即可进入。当然也可自己创建公会频道（图43），其他的收藏和频道聊天等和客户端软件版的IS差不多。

二、新锐内置语音——网易CC





网易CC同样也开发了游戏内置语音版本，目前许多游戏中已开始使用它。网易CC的使用更加方便，无需另外下载和注册，即可在游戏同时启动CC语音。其内置语音服务提供了临时房间和势力房间两种模式，临时房间主要为了满足一些临时的小型队伍、团队做任务或下副本而设计，在游戏中用鼠标点击小地图上的小喇叭“语音聊天”按钮，在展开的下拉框中就能创建或加入房间了（图44）。创建房间时，可选择是否需要密码，也可以选择邀请对象加入。势力房间满足了固定势力进行势力管理、势力战、城战等势力日常活动的需要，创建的方法与临时房间差不多。邀请好友加入已创建的房间时，在屏幕右下角托盘区处会显示网易CC图标。房间默认的发言模式为自由发言，房间中的会员就可互相语音交流了（图45）。

三、简单游戏——嘟嘟语音





嘟嘟同样推出了游戏内置语音版本，使用方式也很简单，只需要点击小地图旁“语音聊天”按钮即会进行登录，且之后会自动进入角色当前所处的国家频道，点击即可加入频道聊天。以某网游为例，进入游戏后，点击游戏界面右上方小地图边的“耳机”图标（图46），打开嘟嘟语音浮动面板，点击“登录”按钮进入嘟嘟语音聊天工具，输入频道号即可进入指定的频道房间（图47），在房间中就可以自由地语音聊天了。软件同样可通过菜单进行音量调节、话筒调节、频道、热键等各项设置。

总结与推荐

各类语言软件各有优势，对于WoW玩家来说，由于有各种专门应用和庞大用户，YY语音仍是最佳选择。而当对音质、功能有更高需求时，AK语音、ET语音等软件可在各方面起到补充作用。当然，如果希望方便省事，大家就和笔者一同，期待所有游戏内嵌语音功能的时那一天吧！



高手必经之路
——操作系统启动从入门到精通

■广东 GZ

关键字：启动 操作系统 多系统并存

编者按：我们每天都可能会面对多次操作系统的启动过程，可是很少有人会关心启动过程背后的事情，往往只在看不到熟悉的系统界面时，才会意识到之前应该去学习一下系统启动。其实只要结合实际应用，我们就能轻松理解计算机的启动世界，成为真正的电脑高手。

万物根本——从硬盘结构开始

在进入实际应用前，我们必须先了解一些基础知识，否则实际应用中会无法理解相应工具的操作行为。由于我们最常接触的是启动介质是硬盘，所以了解它变得十分必要——它又是如何启动的呢？

由于历史原因，最初小容量硬盘问世时，采用了与软盘类似的结构，即硬盘盘片的每一条磁道都具有相同的扇区数，这就是古老但是沿用至今的硬盘CHS（Cylinder/Head/Sector）参数，即柱面数（C）、磁头数（H）、扇区数（S）及相应的寻址方式。正是这些古老参数导致CHS寻址方式有8GB限制等一系列问题，不过这里不必深究，我们只要知道硬盘引导计算机时的关键，即是所有扇区中的第一个，人们称之为引导扇区（Boot Sector)。

引导扇区由主引导记录（MBR）、主分区表（DPT）及引导区标记（Boot Record ID）三部分组成。MBR又称主引导记录，占用引导扇区的前446个字节，包含了硬盘的一系列参数和一段系统主引导程序。引导程序主要用来在系统硬件自检完成后，负责从活动分区中装载并执行系统引导程序，而引导程序则用来引导进入操作系统。它的最后一条执行语句是汇编语言中的JMP指令，用来跳转至系统的引导程序，而这里往往是引导型病毒的注入点，也同样是各种多系统引导程序的注入点。

由于引导程序本身完成的功能比较简单，所以判断该引导程序的合法性很容易，因而也易于修复。像DOS命令“fdisk/mbr”就可以很简单地修复MBR。硬盘分区表占64字节，记录了磁盘的基本分区信息，它分为四个分区项，每项16字节，分别记录了每个主分区的信息，所以我们在为硬盘分区时，最多只可以有四个主分区。引导区标记2个字节，对于合法引导区，它的值等于0xAA55，用来判别引导区是否合法。如果启动过程中发现这个标志错误，则会显示“Missing Operating System”然后停止启动，曾经的硬盘逻辑炸弹就会修改了这个标志。

了解这些已足够，接下来不妨以用户群最为庞大的WinXP来详细了解操作系统的整个启动过程。

两种启动方式——Windows的启动流程

当电源接通后，计算机硬件首先要完成通电自检，这一步主要会对计算机中安装的处理器、内存等进行检测，如果一切正常，计算机的BIOS会准确地识别和配置所有硬件设备，接下来计算机将会定位引导设备，通常默认是计算机中第一块硬盘。当然，设备的引导顺序可由用户在BIOS中自由设置。

然后，计算机从引导设备中读取并执行主引导记录，主引导记录会在主分区表中搜索标志为活动的分区，然后将活动分区的第一个扇区读入内存地址，即主分区表把控制权交给硬盘系统区的引导扇区（PBR），至此计算机的启动进入WinXP操作系统的引导阶段。

在WinXP中，引导阶段会使用的文件包括“Ntldr、Boot.ini、Ntdetect.com、Ntoskrnl.exe、Ntbootdd.sys”等。首先加载的Ntldr会完成一系列工作，将处理器由“Real Mode”切换为“32-bit Flat Memory Mode”，然后加载微型的文件系统驱动，辨识硬盘的NTFS和FAT/FAT32分区。

如果Ntldr成功找到硬盘上的所有分区，并读取了“Boot.ini”文件，接下来会按其内容判断计算机上安装了几个Windows操作系统，并获知它们安装在第几块硬盘的第几个分区上。此时屏幕就会显示用户熟悉的操作系统选择启动菜单（图1）。当用户选择后，“Ntdetect.com”文件将会收集计算机中硬件信息列表，并将列表返回到Ntldr，Ntldr将把这些硬件信息加载到注册表“HKEY_LOCAL_MACHINE”中的Hardware项中。硬件检测完成后，如果操作系统有多个硬件配置文件则会选择配置文件，之后便进入到系统内核“Ntoskrnl.exe”的过程，完成一系列内核初始化、注册表创建、载入和初始化设备驱动、启动服务等工作，直至整个WinXP启动完成。

Vista/Win7与之前Win2000/XP/2003的启动过程不同，微软使用了新的启动管理器，以适应新固件的发展模式（如Intel开发的Extensible Firmware Interface）。Vista/Win7操作系统的引导分区的引导扇区不同以往，它不再去加载Ntldr，而是加载新的Windows Boot Manager（bootmgr），这个文件同样保存在硬盘引导分区的根目录下，而Windows Boot Manager将会读取同路径下“\boot\BCD（Boot Configuration Data）”的内容，BCD文件其实就是一个注册表文件，里面的数据保存了系统的引导信息，多操作系统会提供多引导的界面内容（图2）。如果是单系统，控制权会交给Winload.exe，完成内核加载等一系列启动工作。这里最关键的区别在于，Vista/Win7的引导扇区依然能够加载Ntldr，但是Win2000/XP/2003无法识别加载bootmgr，这也就是为什么在已有Vista/Win7操作系统的基础上安装Win2000/XP/2003操作系统会导致原有启动菜单丢失，反之则没有问题。

1

请选择要启动的操作系统：

Microsoft Windows XP Professional
一键GHOST v2008.08.08 高级版

使用 ↑ 键和 ↓ 键来移动高亮显示条到所要的操作系统。
按 Enter 键做个选择。

要排解疑难以及了解 Windows 高级启动选项，请按 F8。

2

Windows 启动管理器

选择要启动的操作系统，或按 Tab 选择工具：
（使用箭头键突出显示您的选择，然后按 Enter。）

早期版本的 Windows
Windows 7

若要为此选择指定高级选项，请按 F8。
自动启动突出显示的选择之前剩余的秒数： 21

工具：

Windows 内存诊断

Enter=选择 Tab=菜单 Esc=取消

系统区（System Volume）和引导区（Boot Volume）

如果不能清楚理解微软定义的这两个概念，就无法理解下文的实际操作。根据微软的定义，系统区是指保存了用于引导Windows的文件，如前面提到的Ntldr、Boot.ini等的分区。引导区则是指保存了Windows系统文件的硬盘分区，如果只有一个操作系统，用户一般会将其安装在第一个物理硬盘的第一个主分区（即通常的C盘），那么系统区和引导区属于同一个分区。但是如果用户将Windows安装到了其他分区（例如D盘中），那么系统区仍然是C盘，因为尽管Windows被安装到了其他盘，但是引导系统所用的文件还是会保存在C盘的根目录下，但是引导区将会变成是D盘。虽然这很奇怪，保存了引导系统所需文件的分区被叫做“系统区”，反而保存了操作系统文件的分区被叫做“引导区”，但必须牢记这个概念。

启动失败不可怕——Windows启动操作实战

一、Windows启动错误修正

Windows操作系统在启动过程中的错误基本上可归为三类，即引导程序的丢失、错误的MBR以及启动配置文件损坏，我们可按顺序逐一修正这些错误。

在进入Windows前，如果出现“ntldr is missing...”（引导Win2000/XP/2003）或者“bootmgr is missing...”（引导Vista/Win7）的错误提示，便说明系统区的对应引导文件损坏了。解决方法是从对应操作系统的安装光盘中，找到安装文件解压，或从另一台相同操作系统的计算机上拷贝该文件，将其粘贴到计算机硬盘的系统区，即可修复对应的引导文件（图3）。

可以看出，如果经常刻意修改启动项，应备份上文提到的那些文件，即Win2000/XP/2003系统区内的“Ntldr、Boot.ini、Ntdetect.com”，Vista/Win7系统区的“bootmgr、boot文件夹”（这些文件都是隐藏属性），如果计算机是单硬盘且系统区没经过修改，这些文件应该都存放在C盘（图4）。

如果Ntldr或bootmgr没有损坏，甚至拷贝备份后仍同样报错，这显然是因错误的MBR导致引导文件无法正确加载，这种情况可能是多Windows系统安装时的顺序错误，或是Linux系统的引导工具修改MBR所致。

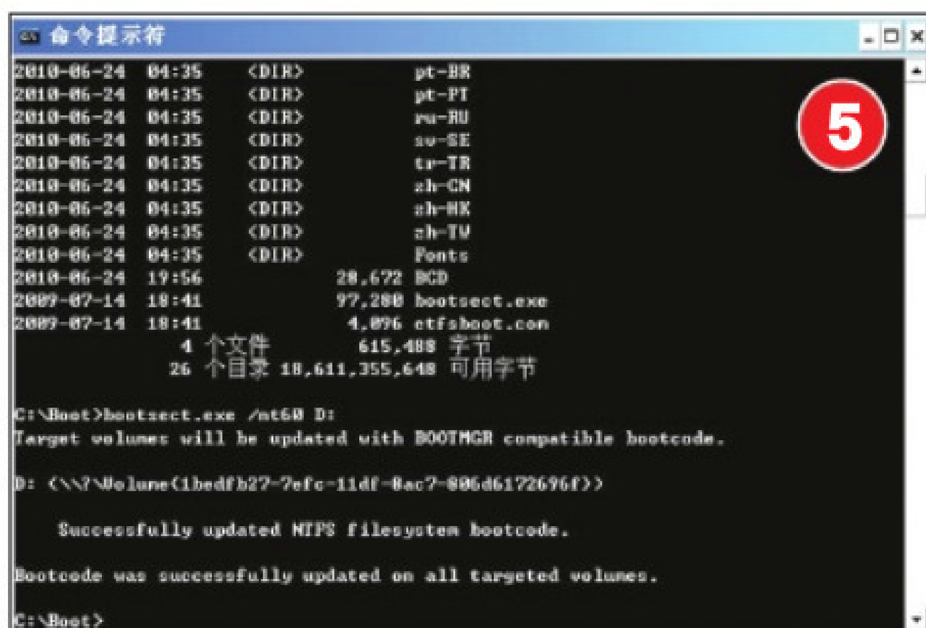
3

Windows XP Professional - VMware Workstation

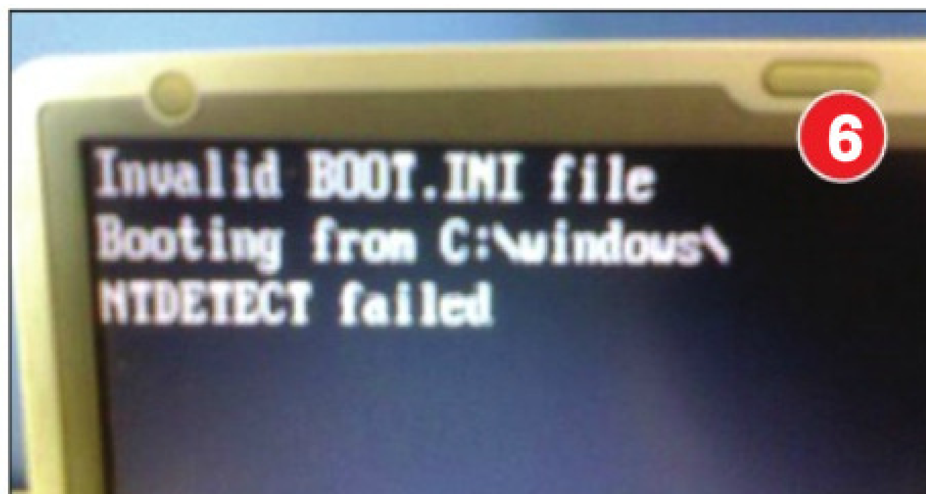
Press any key to boot from CD or DVD.....
BOOTMGR is missing
Press any key to restart

4

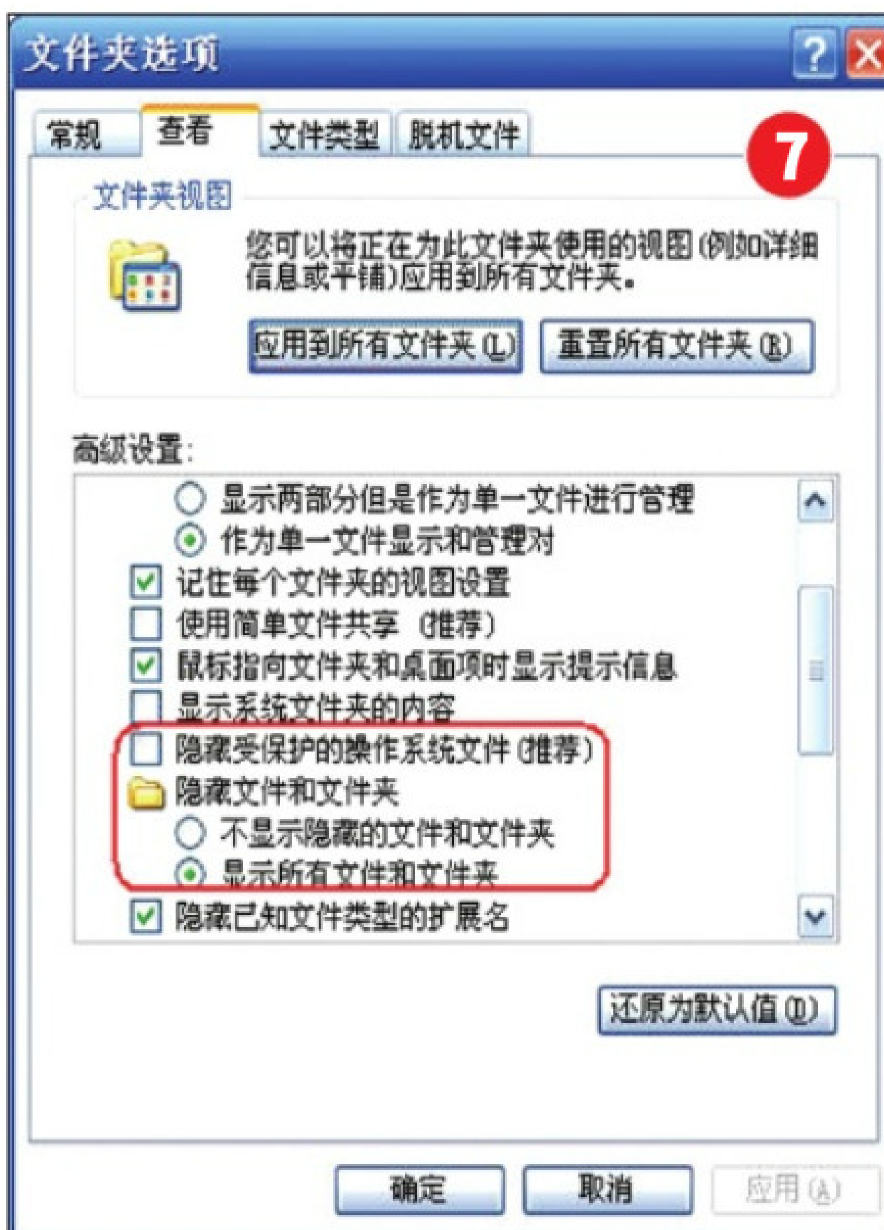
把Win7安装光盘的boot文件夹拷贝到计算机的系统区，使用安装光盘启动并进入命令行，如要修复“ntldr is missing…”错误，则输入“c:\boot\bootsect.exe /nt52 C:”，回车后即可。如要修复“bootmgr is missing…”，应换作输入“c:\boot\bootsect.exe /nt60 C:”。如只装有Win2000/XP/2003系统，可使用前一种方式，但如果装有Vista/Win7并与WinXP多系统启动，那么即使是“ntldr is missing…”也要使用“c:\boot\bootsect.exe /nt60 C:”，因为后者可加载Ntldr，前者却不能加载bootmgr（图5）。



引导程序完好无损，MBR也正确配置，仍然不能进入启动菜单时，如果引导Win2000/XP/2003出现“BOOT.INI文件非法，正从C/windows/启动”的提示，并且不出现系统选择菜单，直接启动C盘上的操作系统（图6）。这种情况是启动配置文件“boot.ini”丢失或者格式不正确造成。



我们知道“boot.ini”只是一个纯文本文件，可用任意文件编辑器打开，无论是丢失还是破坏，都可以在另一台计算机上拷贝。如要直接编辑本机上的“boot.ini”，应打开资源管理器，点击“工具”→“文件夹选项”，在弹出设置窗口中切换到“查看”页面，去除高级设置窗口中的“隐藏受保护的操作系统文件（推荐）”的勾选，选择“显示所有文件和文件夹”（图7）。





这样在系统区就可看到隐藏属性的“boot.ini”文件了，不过在打开编辑前，应先去除该文件的“只读”属性，如此才能保存内容。并要注意，编辑完成后要改回“只读”属性（图8）。当然，使用文本编辑器重新建立一个“boot.ini”文件也不难，通常一个标准WinXP单系统的“boot.ini”文件内容如下：

```
[boot loader]
timeout=30
default=multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS
[operating systems]
multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS="Microsoft Windows XP Professional" /noexecute=optin /fastdetect
```

“timeout”指用户选择默认的操作系统之前的等待时间；“default”指默认操作系统，用户未做选择就启动它；“multi(0)”表示主控制器负责此设备；“disk(0)”指要使用的控制器逻辑单元；“rdisk(0)”指第一块物理磁盘，而“partition(1)”是该硬盘的第一个分区，如果有两个分区（C和D），则分区C为partition(1)，分区D为partition(2)。详细了解内容后，自行添加多操作系统启动项变得很简单，例如[operating systems]下加入内容“multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(2)\WINDOWS="Windows 2003" /noexecute”，也就是把安装在硬盘D分区的Win2003系统加入到启动菜单。



大家可能注意到，“boot.ini”的操作系统启动项之后可以附带类似“/noexecute”的启动参数，如果调试系统时，手动添加他们就不如“系统配置实用程序”方便了。在“运行”中输入msconfig，回车后启动系统配置程序，切换到“boot.ini”配置窗口，这里可先选中要更改的系统，随后在“启动选项”下勾选需要的启动参数即可（图9）。启动参数的作用如下：

/SAFEBOOT：安全启动，只启动HKLM\System\CurrentControlSetControl\SafeBoot中的驱动程序和服务，其后可跟三个参数Minimal、Network或Dsrepair。Minimal和Network允许在网络连接下启动系统。而Dsrepair要求系统从备份设备中调入活动目录的设置。还有一个选项是Minimal（AlternateShell），它让系统调入由HKLM\System\CurrentControlSetSafeBoot\AlternateShell指定的Shell程序，而不使用默认的Explorer；

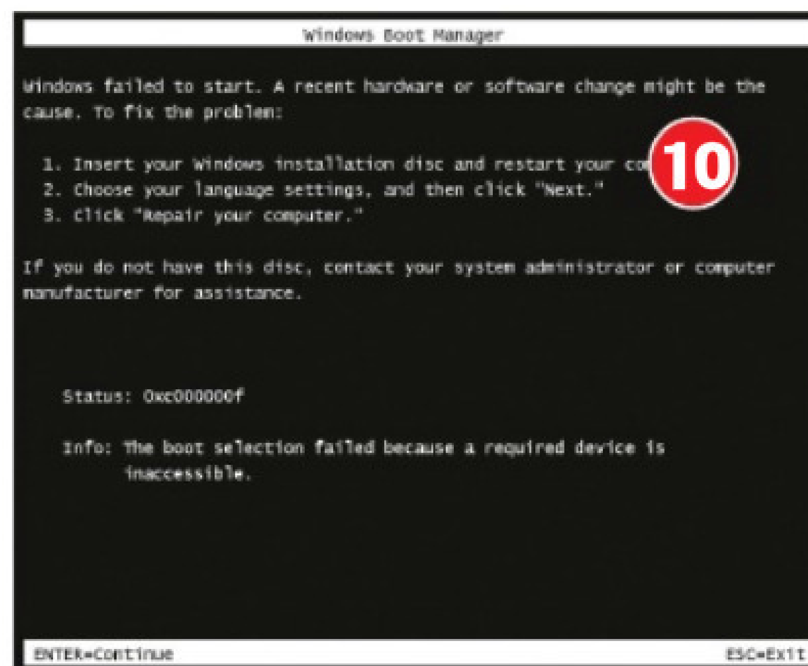
/NOGUIBOOT：不加载VGA驱动程序，也就不会显示启动过程和失败时的蓝屏信息；

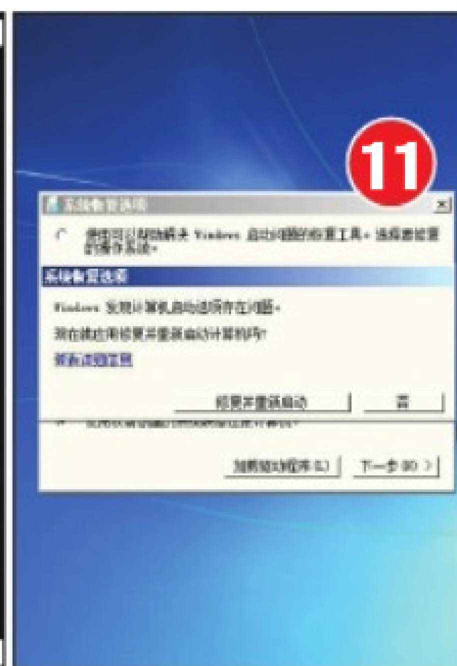
/BOOTLOG：将日志写入Nnbtlog.txt文件；

/BASEVIDEO：使用标准VGA方式启动，这种方式主要用于显示驱动程序失效时；

/SOS：在调入驱动程序名时显示它的名称，因驱动问题而无法启动时使用比较好。

如果引导Vista/Win7过程中出现Windows Boot Manager界面的错误提示，则是启动配置文件BCD丢失或者格式不正确造成（图10）。BCD的修复更加简单，使用Win7安装光盘启动计算机，选择语言进入操作系统安装界面后，点击下方的“启动修复”选项，跟随启动向导提示进行操作，直至看到“发现计算机启动选项存在问题”的提示对话框，点击“修复并重新启动”即可（图11）。使用Win7安装光盘修复的最大问题是无法保留多操作系统的启动菜单，尤其是Win2000/XP/2003的启动项目，必须手动编辑添加，这些内容可参见下文的实例。





二、不同系统区的Windows启动实例

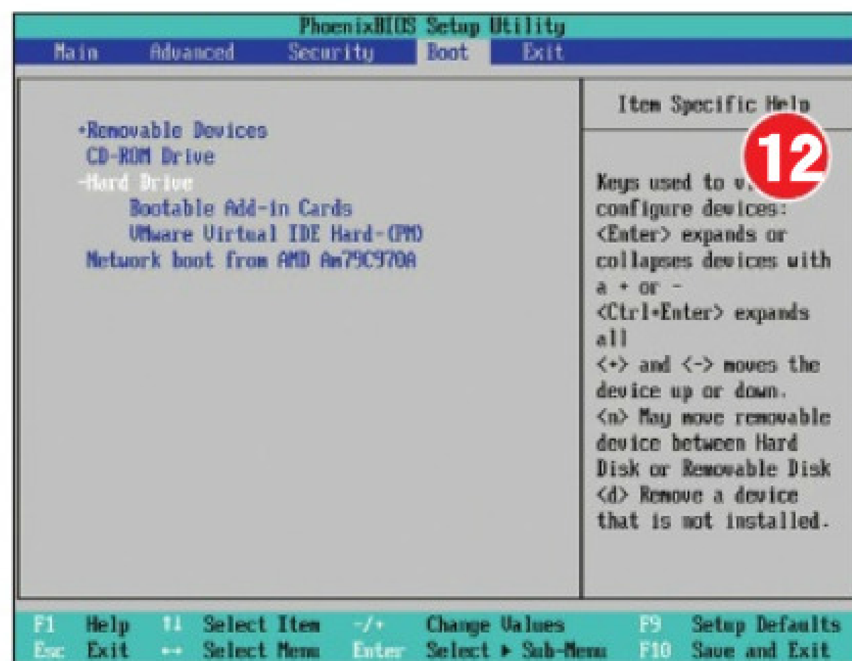
通常情况下，不管用户安装多少个Windows系统，其系统区都是硬盘的C分区，所有引导文件和配置文件都存放在此。但是用户也可能遭遇更复杂的问题，假设计算机中原本一块硬盘上安装了WinXP，换了一块硬盘后又安装了Win7，然后计算机同时挂上这两块硬盘，这时就出现了两个操作系统分别拥有不同系统区的问题，且默认一块硬盘只能启动自身安装的那个操作系统，那么如何解决呢？

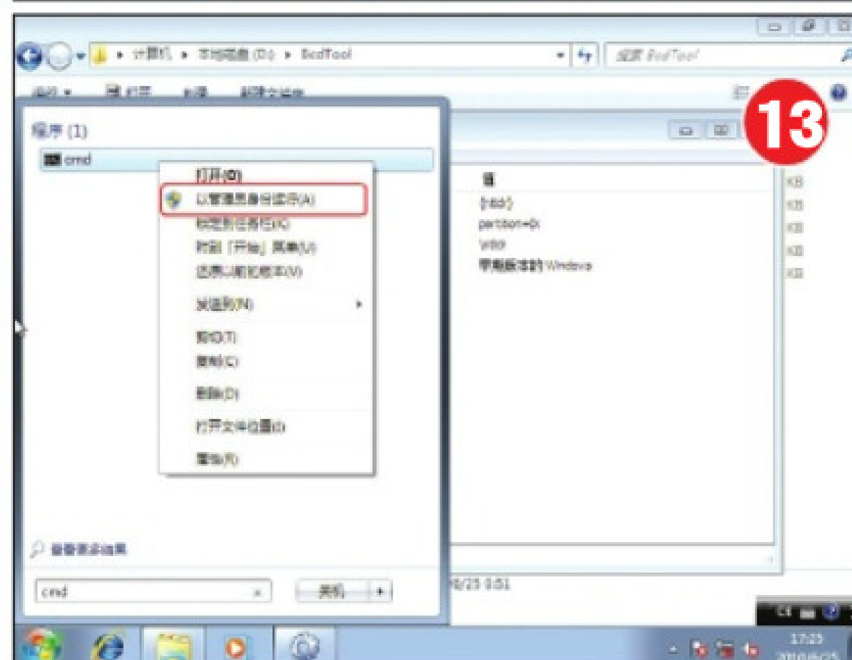
对于多块硬盘上操作系统拥有不同系统区的情况，如要引导那块硬盘上的操作系统，则进入BIOS设置，将第一启动顺序设置为指定硬盘，如此计算机启动时就能够引导指定硬盘上的操作系统（图12）。可这种办法的缺陷很明显，设置启动的那块硬盘上，只存有该硬盘上的系统启动信息，不能启动也无法显示另一块硬盘上的系统，每当用户想启动不同的操作系统时，都要先进入BIOS更改设置，其中的不便可想而知。

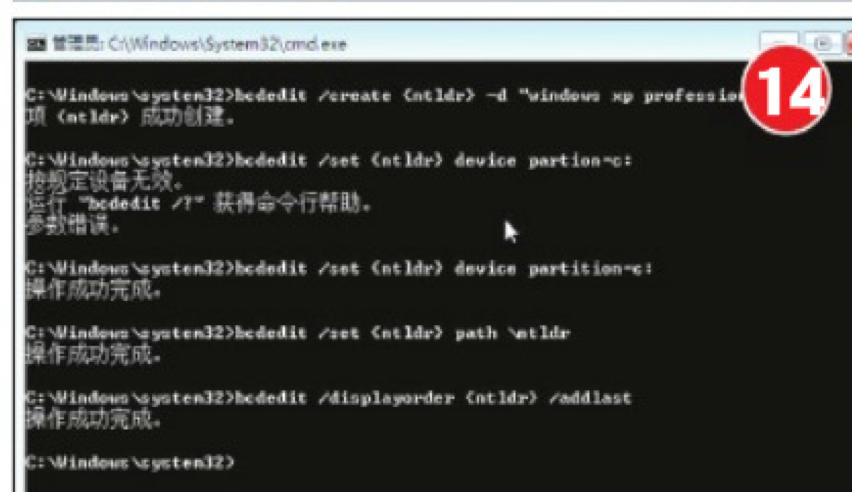
如果两块硬盘上安装的操作系统都是Win2000/XP/2003，那么只需编辑设为启动硬盘的“boot.ini”文件，将另一块硬盘系统上操作系统加入启动项。例如假设两块硬盘都只有一个C分区，并安装了WinXP，BIOS中设置第一块硬盘为启动硬盘，则可编辑第一块硬盘系统区的“boot.ini”，加入“multi(0)disk(0)rdisk(1)partition(1)\WINDOWS="Microsoft Windows XP”，即可在启动菜单中调用第二块硬盘上的操作系统。

如果两块硬盘分别安装了WinXP和Win7，由于不为同种引导文件，显然就不能通过简单编辑“boot.ini”解决问题。这种情况首先要在BIOS中先将安装了Win7的硬盘设为启动硬盘，然后进入Win7系统后编辑系统区的BCD，加入另一块硬盘的操作系统引导信息。由于BCD配置文件并不像“boot.ini”那样可直接编辑，需要使用Vista/Win7附带的“bcdedit.exe”工具，这个程序的位置在系统引导区的“Windows\Systerm32”文件夹下，可通过命令提示符调用。

点击“开始菜单→运行”，使用管理员身份运行命令“cmd”（图13）。仍假设两块硬盘都只有一个C分区，分别安装了WinXP和Win7，现在要在Win7的BSD配置文件中加入WinXP的启动信息，在命令行窗口依次输入执行以下命令（图14）。








```
bcdedit /create {ntldr} /d " Microsoft Windows XP Professional "    //创建一条引导记录
bcdedit /set {ntldr} device partition=D:                           //设置引导分区位置
bcdedit /set {ntldr} path \ntldr                                   //设置引导文件所在路径
bcdedit /displayorder {ntldr} /addlast                             //设置引导记录的显示位置
```

重启计算机之前先要修改第二块硬盘系统区上的“boot.ini”文件，将原来的“multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS”修改为“multi(0)disk(0)rdisk(1)partition(1)\WINDOWS”，即可在Windows的启动菜单中见到第二块硬盘上WinXP的启动选项，并启动不同系统区的系统。

VHD文件启动添加

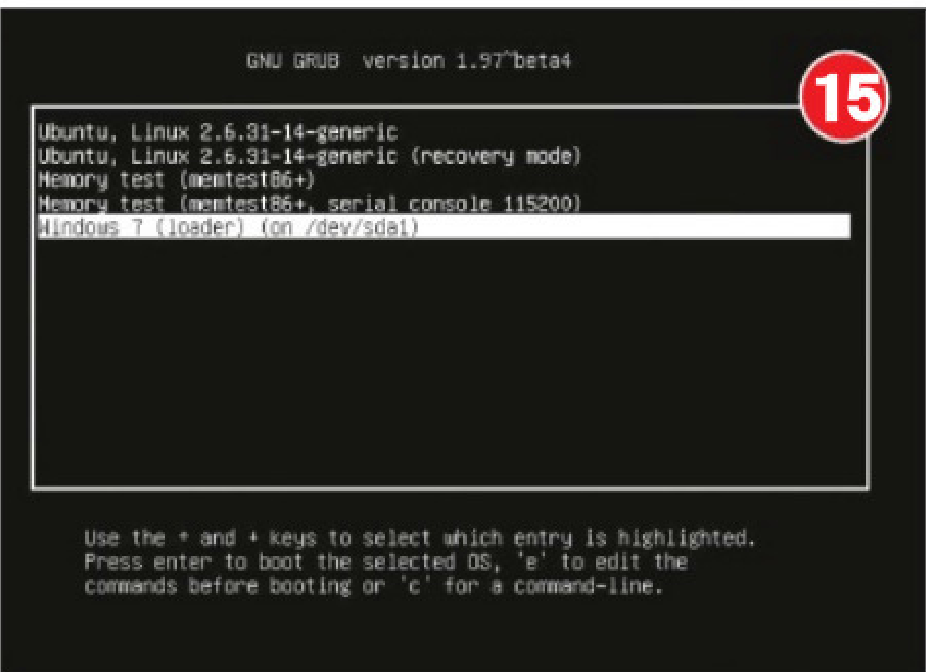
Win7启动管理器最特殊的特性就是能够加载启动虚拟硬盘VHD文件，这使得Win7的安全、备份还原等各方面应用都发生了巨大变化，虽然这里有一些限制——如VHD文件中必须安装Win7旗舰版等，但其实用性仍然是毋庸置疑的。要在Win7启动管理器中引导安装VHD文件，首先打开磁盘管理器，将安装了Win7系统的VHD文件附加到现在系统中，并为附加的VHD指定一个驱动器盘符。以管理员身份打开命令提示符工具（cmd），输入命令“bcdboot n:\windows /s D:”。注意“n:\”是VHD文件在磁盘管理器中所分配的盘符，“D：”是启动管理器所在的实际物理分区。输入命令“bcdedit”查看启动管理器内容，发现处于VHD虚拟硬盘文件所分配的“n分区”引导信息已加入启动管理器中，如此在Win7启动管理器的系统选择菜单中即可显示和引导VHD文件。

Windows、Linux通吃——多系统启动工具

虽然Windows操作系统是主流，但许多用户也会安装Linux等系统，这就会带来不同类操作系统的引导问题。由于Linux是后来者，因此如果用户沿着Win2000/XP/2003——Vista/Win7——Linux的顺序安装系统，那么Linux所附带的系统引导工具便能够顺利引导硬盘，可是一旦打乱这个顺序，各种问题就会接踵而至，那么下面我们通过实战来掌握更好的多系统引导工具。

一、修复Linux的启动

包括Ubuntu在内的流行Linux发行版大多采用了Grub引导工具，Linux通常会将GRUB安装到第一硬盘主分区MBR，成为默认的启动工具，它不仅能启动多硬盘多分区上Windows/Linux/Mac OS等各种不同类操作系统，还能直接选择引导光盘，USB闪存等各种外置启动介质，无需进入BIOS反复进行设置，甚至还能直接引导硬盘上各种镜像文件，是非常强大和方便的多系统引导工具（图15）。



不过安装在MBR的GRUB启动工具很容易被损坏，例如WinXP系统崩溃后用户重装时，即会清除MBR的Grub引导。如果要继续引导硬盘上的Linux操作系统，当然要先修复GRUB。由于重装后用户处于WinXP环境，因此要使用Grub4DOS，将下载的软件包其解压到文件夹“c:\grub4dos”（图16）。



接下来，使用Windows安装光盘或工具光盘启动进入DOS环境，进入文件夹“c:\grub4dos”，键入并执行“grub.exe”命令，这样就进入了Grub环境，可看到一个“gurb>”提示符，在该提示符下键入：

```
root (hdx,y)                                  //指定你的/boot分区位置
kernel (hdx,y)/boot/yourkernelname ro root=/dev/hdxx //指定内核位置
setup (hd0)                                   //将Grub引导记录写入MBR
```

如只想启动Linux而不是修复Grub，可在进入DOS后键入下面命令启动Linux系统：

```
c:\grub4dos\grub.exe --config-file=(hdx,y)/boot/grub/grub.conf
```

Linux硬盘分区定义

上述代码中，（hdx，y）是Grub对于硬盘分区的定义，其中x是硬盘的序号，0表示是计算机中第一块硬盘，而y则是硬盘x中分区的序号，其中主分区最多有4个，序号为0～3，扩展分区的序号从4开始。例如硬盘0上的第一个主分区表示为（hd0，0），硬盘1上的第一个扩展分区则是（hd1，4）。

这里要注意扩展分区的表示方式，Windows用户通常会在一块硬盘上分出一个主分区，剩下空间则会分成扩展分区，然后再将扩展分区分为若干个逻辑分区。这种情况下的各分区在Grub中的正确定义是这样一种对应关系，即（hd0，0）=C盘，（hd0，4）=D盘，（hd0，5）=E盘……

设备也可用相应的BIOS设备号来表示，例如第一块硬盘设备的设备号是0x80，因此有时（hd0，0）也会写作（0x80，0）。另外对一些文件系统来说，如FreeBSD系统中使用的FFS，或者是Solaris系统中使用的UFS，在分区中还会继续划分子分区。子分区的表示是在分区的基础上加上从“a”开始计算的子分区序号，例如硬盘0上的第一个主分区里的第一个子分区，表示为（hd0，0，a）。

二、Windows系统区独立分割

并非有引导Linux需求才有应用Grub4DOS的必要，即使硬盘上只有Windows系统，Grub4DOS仍是解决启动问题的主要手段。上文提到两块硬盘分别安装Windows操作系统，它们的系统区是彼此独立的，独立系统区带来许多优点，尤其一个分区数据丢失完全不会影响另一个。假设计算机上只有一块硬盘，先后在C分区安装了WinXP，D分区安装了Win7，此时C盘是两个操作系统共有的唯一系统区，如想在同一硬盘上为不同系统独立系统区，像双硬盘那样，每个系统拥有独立的系统区，即C分区只是WinXP的系统区，D分区则是Win7的系统区，下面的方法可轻松实现。

首先进入WinXP或Win7，启动命令提示符工具并输入“c:\boot\bootsect.exe /nt52 C:”，重启系统后原有的Windows Boot Manager就会被替换为Ntldr，加载的是“boot.ini”中的WinXP启动菜单，我们成功地将C分区设置成了WinXP的系统区。重启后Win7引导失效，系统会进入WinXP。在WinXP下，我们把“C:\bootmgr”文件和“C:\boot”文件夹全部剪切到D盘根目录。

接下来配置BCD文件，之前配置过程是在命令行中操作Win7附带的配置工具“bcdedit.exe”，这里我们使用gui外

挂工具“bcdtool.exe”。启动它之后，点击菜单“启动配置”→“打开”，打开“D:\boot\bcd”配置文件（图17）。选择菜单“编辑”→“删除启动项目”，将原来的启动项目全部删除。接着再依次选择“编辑”→“新建Vista启动项目”。选中新建项目后，双击右侧窗格的“device”项，将其更改为“partition=D:”，“description”（启动菜单显示的名称）更改为“Win7”（图18）。打开命令行工具并输入执行“d:\boot\bootsect.exe /nt60 D:”（一定要记得执行这一步，否则无法正确引导系统）。

至此，两个操作系统的系统区已独立分隔开，C盘是WinXP系统区，D盘是Win7系统区，剩下的工作是如何来选择引导它们。上文中提到过，两个硬盘独立系统区的办法是在BIOS中设置Win7的硬盘优先启动，然后使用Win7的启动管理器来加载另一块硬盘上的WinXP。不过本例是一块硬盘的两个独立系统区，显然不能使用这种办法，这里就要借助Grub4DOS了。将之前解压到“C:\grub4dos”文件夹下的“grldr、menu.lst”文件拷贝到C盘根目录。使用任意文本编辑器打开“menu.lst”，清空原有内容并输入以下代码后保存：

```
color blue/green yellow/red white/magenta white/magenta
timeout 10
default 1
title  Windows 7 (hd0,4)
root (hd0,4)
chainloader +1
```

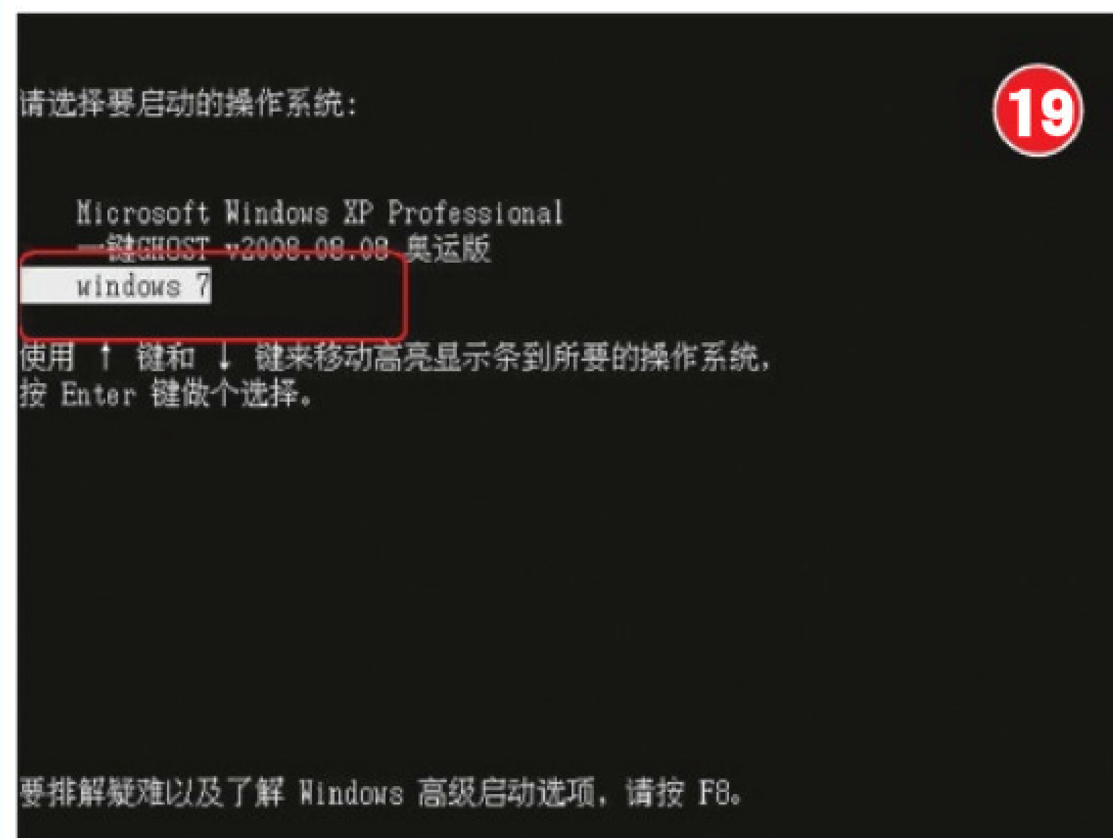
去除C盘下“boot.ini”的只读属性，编辑加入以下代码并保存：

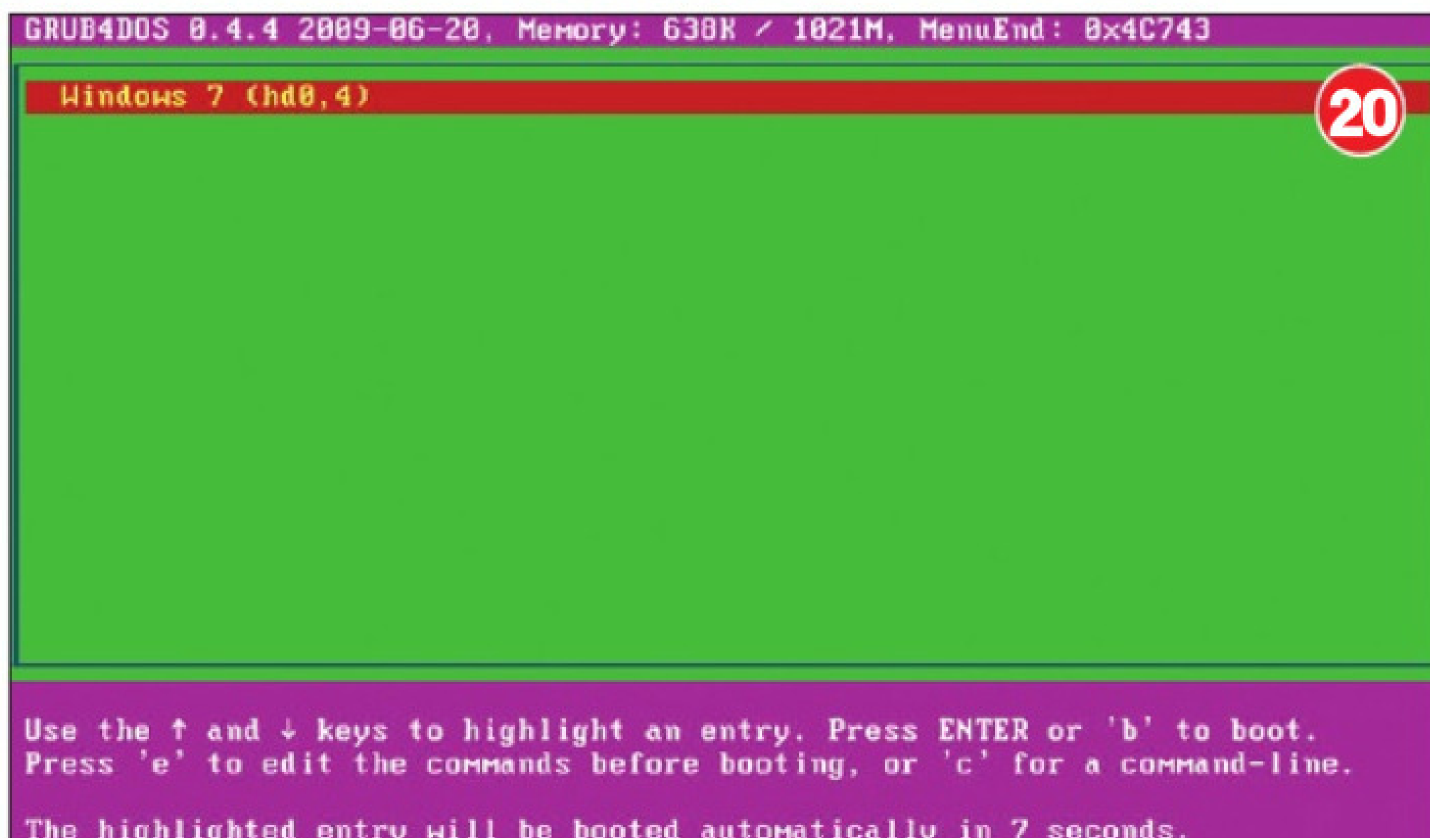
```
c:\grldr=windows 7
```

重启计算机后从默认C区引导WinXP，在操作系统菜单即可看到“windows 7”的启动选项（图19）。选择“windows 7”启动，即发现其实进入了Grub的引导菜单中，此菜单中我们只设置了一个“windows 7”的启动项，选择它回车即可启动D分区中的Win7系统。这里是为了理清概念，所以设定进入Grub启动菜单选择项，其实完全可以设置为在“boot.ini”中选择“windows 7”启动项即进入Win7的启动过程，而不显示Grub菜单（图20）。

这里我们借助了C分区的“boot.ini”作为引导管理器，因为“boot.ini”的优点是结构简单易于编辑，当然用户也可以像上个修复Linux的启动例子一样，将Grub4DOS安装到硬盘MBR。当Grub4DOS成为主要引导管理器后，不要忘记加入C盘WinXP的启动内容：

```
title  Windows XP (hd0,0)
root (hd0,0)
chainloader +1
```





苹果系统的引导

Mac OS是比较特殊的系统，如果安装在PC上必须使用特殊的引导工具，常见的有Boothink、变色龙等等。变色龙启动程序其实还是通过调用Grub4DOS，然后启动自带的变色龙启动CD镜像。变色龙安装后，WinXP的启动菜单就会多出Chameleon选项，选择即可进入变色龙界面，在启动条倒数时按下F8键，即可看到启动分区的选择界面（图21）。此时直接选择Mac OS的安装分区即可启动苹果系统。当然我们完全可以不用变色龙程序，直接将其启动镜像拷贝到硬盘，然后在“menu.lst”添加镜像引导的代码即可。





你也能有火眼金睛——五款系统安全维护软件

说起系统安全问题，总让人感到些不快，然而这些问题却总与日常应用形影相随。碰到该类问题，除使用专业软件进行修复外，不少时候自己进行诊断效率反而更高，修复起来也不会触及其他问题。不过这种情况下，工具类软件就显得非常重要了，所谓工欲善其事必先利其器，我们需要借助它们练就“火眼金睛”，快速解决各类问题。

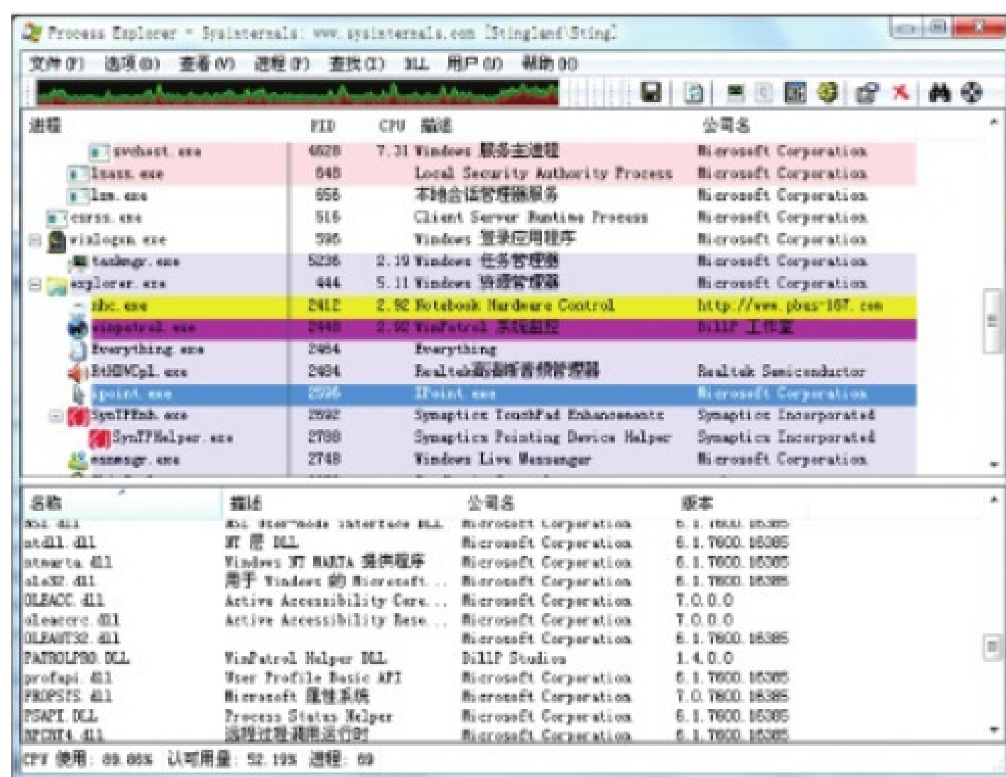
■北京 淮扬客

进程细节全掌握——Process Explorer 12.04

□大小：1.26MB □授权：免费 □语言：简体中文

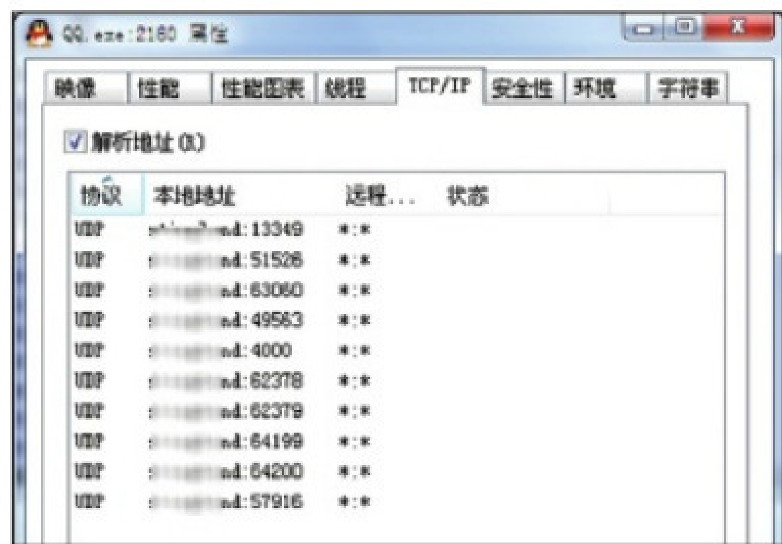
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/31805.htm

Sysinternals是系统维护工具方面最为知名的厂商之一，它所出品的小工具虽然体积不大，但几乎个个功能精悍，而Process Explorer则是其中最出名、最有代表性的作品，是查看进程细节的好选择。这款软件以树形列出当前所有打开的进程，所有进程根据新建、退出、服务、压缩映像等属性，会显示为不同的颜色（可通过菜单“选项→配置高亮显示”查看颜色定义）。选择某个进程后，默认情况下可在下方窗口看到这个进程所打开的句柄，不过通常情况下，句柄对于普通用户来说还是“高端”了一点，建议平时使用时，点击菜单“查看→下层窗口视图→Dlls”，这样下方窗口就会切换为显示该进程所调用的所有文件模块。



增强的进程信息显示

模块的信息包括名称、描述、公司名、路径等，这些信息对于判断某个进程是否带有恶意性质会有相当大的帮助，例如某个系统进程调用了非微软公司的第三方文件，我们就要提高警惕了。此外，右击某进程选择“属性”，还可查看该进程的更多信息，例如CPU/内存/硬盘读写资源、TCP/UDP端口的情况，如果它们出现异常占用，我们要格外注意。如果觉得软件不错，希望它完全取代系统自带的任务管理器，可点击菜单“选项→替换任务管理器”。小提示：软件首次运行时，在中文系统上字体不太好看，你可点击菜单“选项→字体”，把字体设置为新宋体9号。



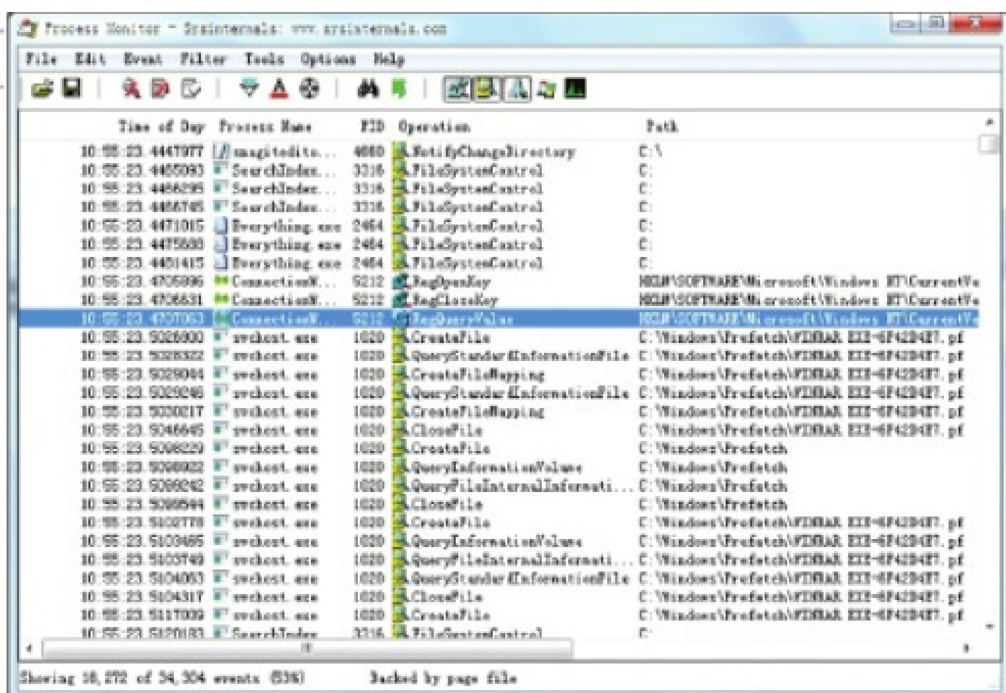
查看某进程所占用的网络连接端口

硬盘、注册表、网络连接全监视——Process Monitor 2.91

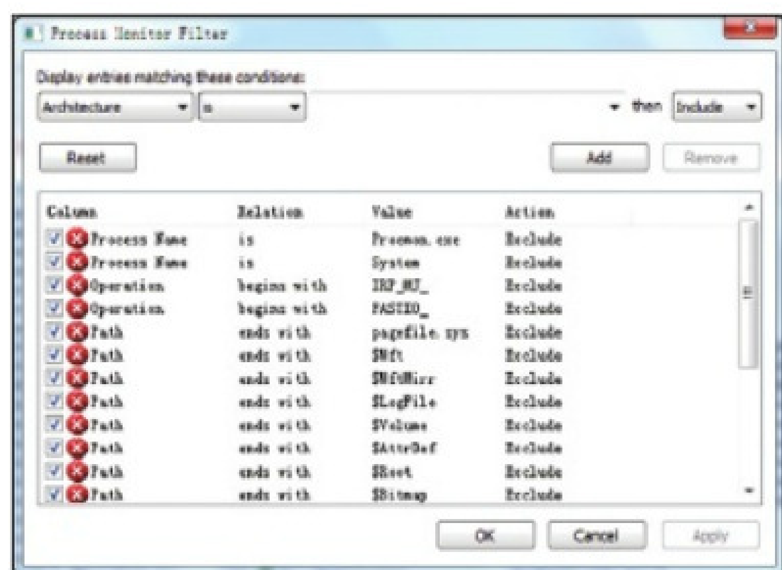
□大小：941kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.crsky.com/soft/12405.html

在Win9X/XP时代，Sysinternals公司有两个知名的单功能监视软件，一个叫Filemon，专用于监视磁盘文件读写，另一个叫Regmon，用来监视注册表读写。而现在Vista和Win7系统上，用户已不再需要分别启动这两个程序（事实上Regmon在Win7上已不可使用），它们已被整合到一个叫“Process Monitor”的软件中，当然该软件并不是简单地整合，它还加入了更多功能，比如细致地记录所有进程的四种行为——硬盘/注册表读写、网络通信和进程操作，从这些记录中，你就可能寻找到恶意软件的蛛丝马迹。初上手的用户可能会对该软件的使用感到迷惑，这里简要介绍一下其操作：1.软件执行后，自动开启行为监视，会发现窗口中的行为记录不断增长，如果要中止/继续记录，可点击工具栏上的第三个放大镜图标。2.最右侧的注册表、文件管理器、网络邻居、进程图标，分别对应以上四种行为，可通过图标点选，过滤查看不同类型的行为记录。3.工具栏上的靶状图标，可拖动到任意窗口上，这样软件将只过滤显示该窗口所属进程的行为。4.更复杂的过滤设置应点击菜单“Filter→Filter”，这里可设置各种过滤条件，让你快速定位自己想查看的行为。5.中文系统上的字体显示问题与上面的Process Explorer一样，请参考上文解决。



软件将详细记录各种读写行为



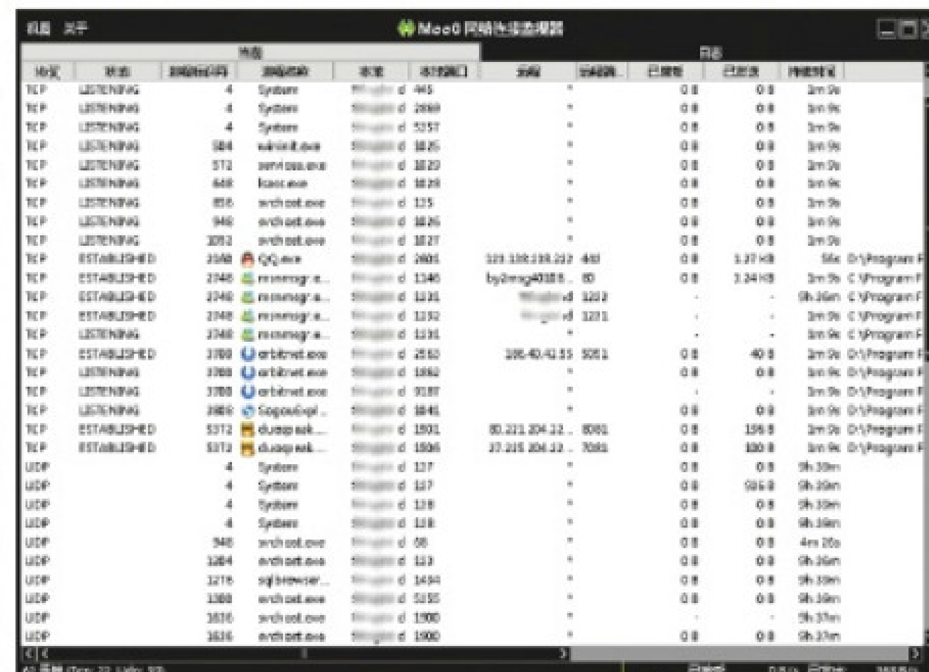
过滤条件设置窗口

网络端口监视——Moo0 ConnectionWatcher

□大小：678kB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.xdowns.com/soft/softdown.asp?softid=45666

以上两个软件分别以静态和动态的方式展示了一个进程的全貌，搭配起来使用相得益彰。然而它们并不能完全让你掌握所有的信息细节，当希望查看某类具体行为的更详细信息时，还需用其他软件来弥补。这款软件就是对网络端口使用信息的一个弥补。时下可以说纯粹的单机病毒已近乎绝迹，因为这些病毒很难为传播者谋利。我们如今面临的绝大部分病毒、木马都会有网络数据传输行为（例如远程传送盗取到的资料），这也成为了判定恶意软件的重要依据。Moo0 ConnectionWatcher在这方面可以说是不错的一个助手，它可显示目前所有正在活动的网络连接，包括TCP和UDP端口，能显示他们的行为是监听（Listening）、已有过连接现已结束（Close_wait）还是正在连接（Established），还可显示它们所使用的本地连接端口、远程连接地址及端口。此外用户可查看某个连接所发送与接收的字节数，以及持续的时间，这也是一个判断恶意行为的重要依据。在连接信息中，已包括了启动连接的程序位置信息，还可通过右键菜单快速查看其属性、在资料管理器中定位该程序，并可进行连接中断或直接结束连接等操作。



所有网络连接一目了然



“日志”标签则按连接发起的时序排列

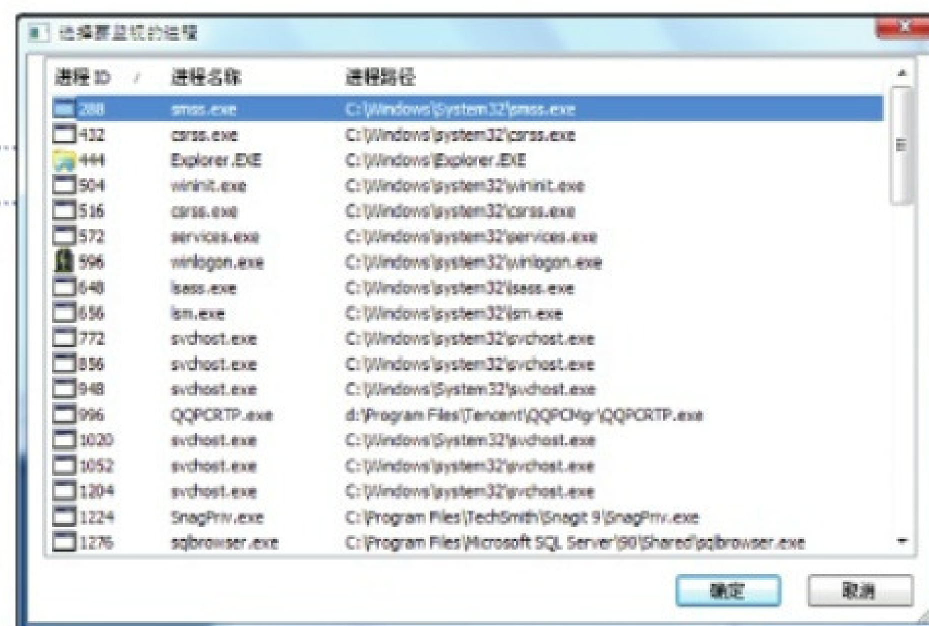
注册表改变详情——RegFromApp v1.20

□大小：40kB □授权：免费 □语言：简体中文

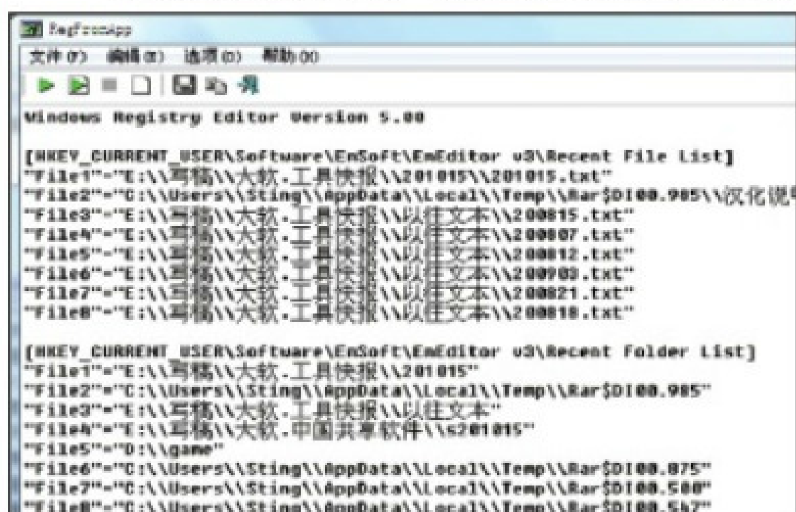
□下载：http://www.crsky.com/soft/17749.html

这款软件同Moo0 ConnectionWatcher一样，可用它来弥补“Process Explorer+Process Monitor”黄金组合后的空白，不过它弥补的方向不是网络连接，而是注册表。众所周知，注册表操作起来并不复杂，但麻烦的是要记录各种键位和键值，特别是当你在Process Monitor中监视到注册表改变，却还要到注册表编辑器中寻找、更改，这只会更麻烦。

这款软件除了可监视进程对注册表发生的改变外，还可将改变的内容自动保存为Windows注册表文件格式（.reg），当以后要编辑，只要简单改写该文件中的关键内容，再直接双击.reg文件，就能通过导入实现快速修改。与Process Monitor不同，本软件同一时间只能监视单一的指定进程，在启动一个监视任务之前，软件会调出当前所有运行的进程列表。选择好要监视的进程后，软件回到主记录界面，此后所有对注册表的改变将会以注册表文件格式显示在此，你可将其内容保存为.reg文件。这里要注意的是，软件默认显示的是修改后的键值，如果你想查看原键值，请点击菜单“选项→显示模式→显示原始值”。另外，软件仅支持Win2000/XP/2003/Vista/7，更早的Windows版本则不提供支持。



启动监视任务时让你在进程列表中选择



软件记录了发生改变的注册表键值

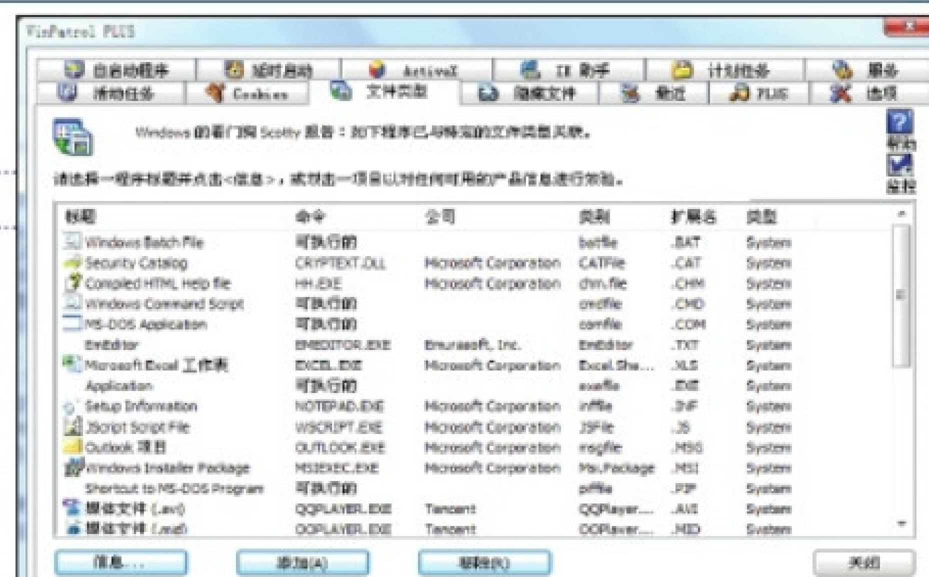
系统看门狗——WinPatrol 16.0.2009.2

□大小：1.60MB □授权：免费（免费版） □语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/36871.htm

在以上小工具的帮助下，相信对于系统安全各种信息的掌握，你已了然于胸。不过这些软件的问题是“事后诸葛亮”，只会在出了问题时再行维护，因此最后再介绍一款提前预警的小软件。在它的监视下，你可看到任何可能危急系统安全的改变，并且可按你的意愿阻止其改变。笔者系统上长年安装该软件，在它的帮忙下，甚至没有开启杀毒软件防火墙，也一直保持着稳定的系统（不过这里并不推荐经验较少的普通读者这样做）。

作为一款安全监视软件，你可用它来管理以下项目：自启动程序、IE助手及主页/搜索页、ActiveX、计划任务、服务、延时启动、文件默认打开类型、Cookie、HOSTS文件（本地域名解析文件），基本上覆盖了恶意程序想要下手的各个位置。当然，最重要的并不是管理和编辑这些项目，而是它对所有这些项目都提供了监视，一旦发生变更，就会立刻跳出对话框提示你，询问是否允许该变动，如果拒绝，软件就会强制关闭发生变更指令的进程，并将变更处恢复原样。不得不说现在一些国内的安全软件也提供了监视功能，但要么过于复杂（大小俱报，很多用户干脆关闭了此功能），要么提示不清（徒然让用户紧张），而这款软件确实在安全与使用方便之间，做到了较好的均衡。



软件的管理界面



发生改变时立刻给出明确的警报



更方便的词典——金山词霸2010

□版本：2010 Beta　□大小：5.12MB　□授权：免费软件
□作者：金山公司　□平台：Win2000/XP/Vista/7
□注册费用：无　□未注册限制：无
□主页：http://g.iciba.com
□下载注册：http://g.iciba.com

说明：在经历了数个版本的“谷歌金山词霸”后，词霸又回到了独自以“金山”命名的形态。新版词霸分为“5M极速版”和“本地增强版”，其中极速版体积小，仅带有5个最基础的词典，同时以联网词典作为补充，而本地增强版则以57MB的体积，提供多部词典供用户选择。另外，在其官网上还可下载解释更为丰富的各种专业词典，不过部分词典需注册为会员才可下载。该版本在功能上并非新瓶装旧酒，而是实现了几个不错的创意：1.全新的写作操作模式，当你在英文写作或需要查询单词时，只要连按两次Alt键，就可弹出简易的查询对话框，无缝操作且无杂乱界面打扰。2.英式、美式双真人读音，可清楚掌握在不同环境下的发音。3.汉字手写查询，非常有意思也很实用的一种查询方式，碰到难字时不再难输入。最后，新版在界面的多处细节上都有改进，这里不再一一细述，使用时明显感觉到比以前更为方便。


新界面让人感觉清新自然

点评：时下词典类产品竞争颇为激烈，作为该类产品的老大哥，金山词霸的这次改版确实颇有亮点，尤其是在人性化上多有改进，值得新老用户尝试。

闲来随处听知识——布谷（静雅思听）

□版本：2009　□大小：7.20MB　□授权：免费软件
□作者：静雅思听网站　□平台：WinXP/Vista/7　□注册费用：无
□未注册限制：无　□主页：http://www.justing.com.cn
□下载注册：http://www.justing.com.cn/bogosetupdownload.jsp

说明：静雅思听是一家以制作、共享、分发各种知识类音频资料为主要业务的创意网站，网站提供的音频资料非常丰富，听力、故事、历史、时尚、健康、军事、财经、文化、体育、读书、汽车，及至法律、育儿等，都能在其中找到。其内容来源于名家名著、《百家讲坛》《国家地理》《读者》《青年文摘》《三联生活周刊》及《时代周刊》等出版物，以知识、快乐、智慧为收集导向。而“布谷”这款软件，则是该网站的一个客户端，适合在电脑上直接收听该网站的各种资料。当然，它并不仅仅是官方网站的一个桌面端翻版，事实上，你可用它来管理、分类查询、播放、导出自己的下载（支持批量操作），更重要的是，你可用它来进行个性化的订阅。你可在软件的“内容订阅”中建立多个订阅项目，订阅条件包括关键字、内容栏目、作者、播放者以及网站为音频资料所划分的各种指数（如开心幽默、生活健康指数等）。所有符合订阅的音频将会逐一推送到你的客户端，待你细细欣赏。


非常丰富的音频收听资源

点评：在课堂之外，我们很少用“听讲”这种方式来专门获取知识，而实际上它可能是一种轻松愉快又有效的方式，这款软件及其背后的网站服务，或许就可带给你这种感觉。

全智能批量更名——灵者更名（RenGod）

□版本：3.0.0.0626　□大小：665kB　□授权：免费软件
□作者：灵者工作室　□平台：Win9X/2000/XP/Vista/7
□注册费用：无　□未注册限制：无
□主页：http://windowsvip.cn
□下载注册：http://www.crsky.com/soft/19011.html

说明：一款批量更名软件，在功能全面与界面人性化两方面都有不错表现。就功能而言，它首先支持多种文件名过滤方式，能让你准确选择要批量命名的文件，并且支持子文件夹，可设定子文件夹的遍历次数。过滤之后，它支持如下批量更名方式：递增（除按字母、数字递增外，还支持金额大写、繁体字等方式）、替换、删除、转换（支持数字、字母、繁简、内码、全半角等）、清除、插入、属性（修改文件属性）、按MP3标签更名、按文件中某行内容更名、拼音转换、将路径加入文件名、按复杂的正则表达式更名等，更强大的是它还能批量给文本文件的首尾添加字符串、可批量创建空文件和文件夹等。而在界面方面，它将所有的更名功能都整合在同一界面，用户无需切换对话框，即可完成所有工作。


几乎所有功能都被整合到同一界面，无需多切换

点评：相比于国外的同类软件，该软件照顾了中国人的不少特殊使用习惯。不过注意它可能会被极少数杀毒软件误报，有疑虑者可查看作者在官网给出的解释。

速度与简洁——QQ浏览器5

□版本：5 preview（5403）　□大小：13.2B　□授权：免费软件
□作者：腾讯公司　□平台：Win2000/XP/Vista/7
□注册费用：无　□未注册限制：无
□主页：http://labs.qq.com/labs/browser.shtml
□下载注册：http://labs.qq.com/labs/browser.shtml

说明：来自腾讯的新款浏览器，其版本号直接从“5”开始，可能会让大家联想到之前的“TT浏览器”（最新版本号4.8），但这绝对是一款与TT浏览器完全不同的新产品。该浏览器采用双核设计，分为极速（Webkit）模式和普通（IE）模式。在具体使用中，会智能根据所载入网页的情况选择合适的内核，一般来说较少出现兼容性问题，必要时用户也可方便地手动切换。在界面设计上，这款浏览器与Google Chrome类似，采用了简洁式的设计，标签页直接顶在最上端，不过其中较有创意的一点是，软件可将来自相同网站的网页分组集合，在浏览大量网页时，有助于用户快速查找。


注意左上的分组标签效果

点评：整体来讲中规中矩的一款浏览器新品，未来的正式版应会在功能上做更多集成，有兴趣的读者可保持关注。P



伴我前程路，暑期笔记本电脑横评

■晶合实验室 小白 电子土豆 冰西瓜 魔之左手

前言

欢乐的暑假生活已经进入了第二个月，新的学年或新的学校，甚至新的工作已经在前方等待着我们了，而在我们即将踏入的新生活中，电脑都将是必须考虑的工具，暑假也就成为我们购买和升级电脑的最佳时机。目前电脑已经成为我们学习生活工作和娱乐必不可少的伴侣，而更多随时随地的需求则让可以伴随使用的笔记本电脑快速逐渐取代台式机，成为我们的首选。

不过相对于搭配自由、升级方便的台式机，笔记本电脑在内外设计，性能功能方面经常表现的如此迥然不同又难以改变，所以总让人很难抉择。特别是对资金有限，需求又非常多样的年轻读者朋友们来说，如何以可接受的成本获得功能、性能、外观、便携性等都更符合需求的笔记本电脑呢？

考虑到年轻读者的购买能力和需求，我们本次向市场中的主流品牌征集了暑期主推的中低端机型，大部分价格都在6000元以下，在性能和功能方面满足日常应用需求的同时，兼顾便携性和娱乐能力。对于正迷失在大量产品信息和促销员如簧巧舌中的读者朋友，希望本次的横向评测能够为大家的购买提供一定的参考。

专题导读

产品点评（以样机送测时间先后为序）

价格先锋——同方锋锐K46A-05




参考价格3999元

这是最廉价的酷睿i架构笔记本电脑之一，当然也就是本次测试最高性价比奖的有力角逐者，不过我们必须首先了解其实际应用能力，当然不能让一台有严重缺陷的产品获奖，那么它的表现又怎么样呢？

同方K46A采用全黑色塑料外壳，在顶盖和键盘面板上带有浅浅的曲线花纹，使其稳重中不失灵动。其体积并不算大，厚度控制在33mm，使用重量不足2.2kg，不过变压器较重，使其旅行重量达到2.6kg以上

它采用14英寸LED宽屏，分辨率1366×768，屏幕上方带有130万像素摄像头。键盘采用悬浮式按键，美观时尚而且易于清洁，按键面上没有其他快捷键，所有快捷功能都采用Fn+键盘按键的方式实现。

同方锋锐K46A-05采用酷睿i3 330M处理器，搭配2GB内存和250GB硬盘以及GeForce 310M显卡，无线网卡仅支持54Mbps的802.11g标准。其他配置完全符合我们本次的主流水平，带有DVD刻录机和HDMI接口，不过其三个USB接口全部密集排列在侧面，使用较大的USB设备可能会互相妨碍。在实际测试中，这款产品的成绩并不出众，但也绝对不算落伍，可以满足用户日常和简单的游戏影音娱乐的需求。

为了降低成本，这款电脑采用了DOS操作系统，不过网站上可以轻易找到Windows XP/7操作系统下的驱动以及人脸识别、名片识别、随E行等随机软件。目前这款产品可以从同方PC网站上在线购买，能够获得最新的折扣价和一些打折的配件。很明显，对于能够自行安装系统和软件的用户来说，价格较低的同方锋锐K46A-05确实是个性价比很不错的产品，同方还将在i5平台产品上展开新的价格战，感兴趣的读者可以在其网站上查询。



USB接口集中在一起

高能小本——戴尔Inspiron灵越13R(N3010R-178R)



参考价7199元

这是一款采用13英寸屏幕的便携式电脑，特别是其中红色与蓝色的外壳更是让其显得相当相当灵动活泼。为了减轻重量，它还采用了外置式DVD刻录机，平时一般可选择不携带，平板式的薄型变压器也可以更方便的安置在电脑包中。其包括电池的“使用重量”实测为2002g，包括变压器的“旅行重量”为2436g，如增加外置光驱，则重量会达到2850g，从这些数据可以看出，它的体积和重量都仅仅是“略小”，便携性提升并不明显。

Inspiron灵越13R采用很薄的13英寸16:9 LED显示屏，分辨率1366×768，采用独特的“前漂”设计，屏幕并不会向后移动，开启后竖立于主机部分的前部上方，屏幕上方正中安装有130万像素摄像头。顶盖和键盘面板带有金属拉丝质感。它采用带有SRS环绕立体声功能的扬声器，在娱乐方面有一定的优势。

178型是一款采用了比较高端配置的机型，在这款相对便携的机型上，集成了主频2.4GHz，睿频高达2.93GHz的i5 520M、4GB DDR3 1333内存、1GB缓存的的ATI Mobility Radeon HD 5470和7200r/m高转速500GB硬盘、802.11n无线网卡等配件，提供了相当出色的性能，这点在性能测试部分有明显的体现，不过这些高端配置给了电池较大压力，仅能提供2小时左右续航时间。

戴尔为电脑准备的是64位windows7家庭版操作系统，支持一键系统恢复，在我们的实际使用中，除了测试软件和驱动软件外，其对应用软件及游戏软件的兼容性还是相当不错的。其配套软件主要是摄像头应用软件和戴尔服务软件，另外还包括McAfee防病毒软件。

这款电脑的价格相对较高一些，不过在13R系列中包括较低配置的机型，而且大家可以关注戴尔的暑期促销活动，可以获得5000多元的13R系列产品。



戴尔薄型变压器

我们如何测试笔记本电脑

根据本次测试的产品类型，我们将主要根据外形设计及做工、配置与功能、便携性、性能、售后服务及附加价值等几个方面进行考察和评分，其中性能方面，因为对使用感受影响最大，因而所占分数最多。由于我们面对的学生和职场新人们，笔记本电脑很可能同时成为工作和娱乐最密切的助手，而且还对外形非常敏感，所以配置及功能、便携性、外形及做工也是非常重要的测试项目。相对来讲，因为价位限制，我们更主张将厂商将成本花费在提升性能和功能方面，因此略微降低了附加价值的评分标准。

一、外形设计及做工（总分：20分）

本项目主要考察产品的造型设计、机身材料、体积重量以及加工精度等其他设计方面的细节。

1.造型设计（满分10分）

由两名评测工程师、两名美术编辑分别打分，取总成绩的平均值作为最终成绩。考察内容包括：造型是否符合主流的审美标准，是否具有美观大方的时尚化元素，色彩搭配是否合适等。

2.机身用料（满分5分）

机身材料不仅会影响产品的造型和质感，对耐久性、抗震抗压和体积重量都会有直接的影响，因此也是考察重点。本项目首先判断机身材料的组成，分为单一材质或混合材质，然后根据具体的用料和做工情况评分。

评分方法

全金属、特种材料（碳纤维）或机身80%以上由此两种材料制造者得满分，其他情况按照以下方法计分：

a.顶盖采用金属或特种材料得1.5分；工程塑料为1分；

b.机身底部采用金属或特种 材料得1.5分；工程塑料为1分；

c.腕托及键盘边框采用金属或特种材料得1分；工程塑料为0.7分；

d.机身边框及其他部位采用金属或特种材料得1分；工程塑料为0.7分；

3.产品做工（满分5分）

产品做工是能够反应厂家态度和实力的细节，优秀的产品不会在任何细节上妥协或应付。本项目主要考察外壳加工工艺、表面处理和接缝吻合度等方面。

评分方法

a.顶盖、底部、腕托等部位采用膜内漾印刷、特殊金属处理工艺、类肤质涂层等多材质混合的产品最高得1.5分；单纯工程塑料抛光者得0.5分；无特殊处理工艺者得0分；其他情况酌情扣分。

b.灯光、边框装饰条设置得当者最高得1分；其他情况酌情扣分。

c.外壳、电池、屏幕边框等处接缝小而均匀、吻合度高的产品最高可得2.5分；其他情况酌情扣分。

二、配置与功能（总分20分）

本次测试偏重于学生和刚步入社会不久的年轻人，产品倾向于中低价位，对配置的制约较大。当然在类似价格下能够提供更出色的硬件配置和性能，还将在后面的性能得分上得到明显体现。

评分方法（每个项目最低0分，不倒扣分）

1.硬盘，以250GB为基准（2.5分），其他容量酌情增减，最高不超过4分。

2.屏幕尺寸，13和14英寸为基准（3分），每降低1英寸扣0.5分，每增加1英寸加1分；最高不超过4分；小屏幕本可以从下面的便携性方面获得更好的分数。

3.屏幕分辨率，以宽边分辨率1366为准（1.5分）；其他分辨率酌情增减，最高不超过2分。

4.键盘尺寸，100%全尺寸键盘得1.5分，小尺寸酌情扣分。

5.无线网络，最高3分，不支持IEEE 802.11n扣0.5分，不支持802.11a/b/g中的任意一种扣0.2分。

6.扩展接口，最高3.5分，不提供读卡器扣0.5分；USB接口少于4个，每少1个扣0.2分；不提供摄像头的扣1分；不提供视频输出功能（VGA）扣0.5分；其他情况酌情增减分。

7.其他功能，最高2分，提供内置光驱（或销售包装中附赠外置光驱）加1分；提供额外接口如IEEE1394、HDMI等、硬盘保护、双显卡切换等功能加0.3～0.5分；其他情况酌情增减得分。

三、便携性（总分20分）

笔记本的优势在就于其移动能力，尽管对我们的用户来说，在移动中的使用非常少见，但在学习和工作中，还是要非常频繁的改变使用地点，所以对笔记本的尺寸和重量以及电池续航时间还是非常重要的指标。考虑到屏幕尺寸给产品带来的影响会通过重量和屏幕配置方面反应，因此适当降低屏幕尺寸的评分比重，提高厚度（产品最厚处）和重量的评分。

评分方法

a.产品投影尺寸，满分4分，以送测产品尺寸最小者为满分，其他酌情扣减。

b.厚度，厚度标准为产品安装电池后的最大厚度，满分4分，以送测产品厚度最小者为满分，厚度每增加1mm扣0.3分。

c.机身重量，重量标准为产品安装电池之后的实测重量，满分4分，以送测产品重量最小者为满分，每增加50g扣0.3分。

d.旅行重量，为机身+电池+充电器+电源线的总重量（不考虑外置光驱重量），满分3分，以送测产品旅行重量最小者为满分，其他酌情扣减。

f.电池续航时间（5分），在电源的“平衡”模式下，使用BatteryMark4.01默认设置；以续航时间最长者为满分，其他机型得分按照成绩百分比计算。64位系统无法运行BatteryMark，我们采用PCMark+半小时休息+3DMark+半小时休息+PCMark这样的循环方式测试实际运行时间。

四、性能（总分25分）

针对笔记本，特别是主流和低端笔记本的测试中，我们不追求绝对的高性能，而将采用更贴近实际应用的测试，但对测试项目和设置进行适当调整，增加视频播放等项目成绩的比重。

评分方法

a.整机性能测试（10分），本项目采用PCMark Vantage默认设置；以成绩最好者为满分，其他机型成绩按照百分比计算。

b.3D性能（5分），本项目测试采用3DMark 06和星际争霸Ⅱ（均采用默认设置，各2.5分）；以成绩最好者为满分，其他机型成绩按照百分比计算。

c.视频处理能力（5分），使用H.264 Benchmark测试CPU的720P编码能力（2分）；使用暴风影音（优化播放设置）播放一段标准的1080P视频，查看CPU占用率（3分）。

e.屏幕表现（5分），通过DisplayMate软件及样图测试屏幕的对比度/灰阶表现（1分）、色彩还原（1分）、亮度及均匀度（1分）、响应速度（1分）、其他（1分）。

五、售后服务及附加价值（总分15分）

1.附加价值（满分5分）

笔记本用户自带的操作系统和附赠软件以及一些快捷功能，对用户非常重要，也是笔记本价值的体现。不过作为中低端产品，很难想象厂商会提供成本较高的附赠软件，这点可以理解，因此我们适当降低了这一部分的分值。

a.操作系统（3分）

我们的标准为Windnows 7家庭版（2分），每高一个档次加0.5分，第一个档次减0.5分，Linux或DOS只给1分。不提供操作系统自动恢复扣0.5分。

b.附赠软件（2分）

附赠驱动软件盘0.5分，自有软件0.5分，播放软件等0.5分，杀毒软件0.5分，试用版加一半分。

2.售后服务（满分10分）

售后服务对消费者的重要性不言而喻，售后服务除了白纸黑字的协议之外，更直接的感受其实来自热线电话、论坛答疑、维修服务站的人员和最终的效果上，因此售后服务将是我们重点调查的部分。售后服务的评价主要通过各项调查来完成，包括电话调查、电子邮件咨询、论坛咨询，另外还考察厂家的协议条例，包括保修期长短、以及是否提供液晶屏包坏点等承诺。

评分方法

1.质保能力及服务条例（3分），考察售后条例是否合理，是否存在含糊不清或霸王条款，质保期是否过短（以最长者为满分）或附加条款太多，是否存在违反国家相关规定的条目等；考察提供的维修点位置和普及程度。

2.电话咨询服务质量（共4分），考察厂家是否提供免费的热线电话，电话号码是否易于查询（主页、说明书等），是否易于接通，服务时间以及解答问题的质量和速度。这里我们设立了5个常见问题，需要注意的是，这里的问题并不局限于就测试样机本身提出，而是对各大厂商服务电话的质量进行整体考察。

（1）是否提供免费服务电话（1分）

厂商提供了对方付费的免费服务电话（比如800），并可在中国大陆任何地区拨打的，得1分；只能在厂商总部或服务中心所在地区拨打的，得0.5分；没有免费服务电话的得0分。

（2）电话接通程度（1分）

考察不同时段技术热线的接通程度（以及是否需要多次转接），包括4个基本时段：工作日（周一至周五）白天（9:00~17:00），工作日（周一至周五）晚上（18:30~22:00），节假日（周六、周日及法定假日）白天（9:00~17:00），节假日（周六、周日及法定假日）晚上（18:30~22:00）。每个基本时段各记0.25分，以对方有专人接通，并明确表示可提供服务为准。这里我们拨打时需记录一下接通所需时间，10秒以内有人接听和20秒以上的接通时间，评分结果应有明显差别。

（3）电话服务质量（2分）

服务电话接通后提出5个问题（不一定限于一次针对同一个服务人员提出），每个问题0.4分，以用户的名义取得厂商服务情况，每道问题的评分标准是：回答不着边际、态度恶劣、答案完全错误的得0分；态度友好，回答完全正确，对用户解决问题有实际指导意义的得0.4分；实际情况稍有出入的，酌情给中间分。

3.网站服务，论坛及电子邮件咨询服务质量（3分），注意网站论坛是否快速稳定。

（1）产品介绍页面是否详细，主要配置和技术特征是否说清楚（0.5分）。

（2）技术支持页面是否提供了产品电子文档、驱动程序的下载或链接（0.5分）。

（3）是否提供FAQ页面（1分）；

（4）是否有供疑难解答的交互页面或论坛、Email（1分），如果没有的话记0分。这部分沿用电话服务的5个问题（各0.2分），并记录提交时间，然后观察交互页面或论坛管理者的回答时间和回答质量，评分标准参照“电话服务质量”项目。

你留意过电源适配器的重量么?

通常我们认为，尺寸越大、重量越重的电源适配器品质更加，因为更大的内部空间能塞入足够大的散热片，带来更好的散热效果。而且为了提高安全系数，它们中往往会多加入一些电容、线圈之类的元件，使重量有所上升。再加上优质的电源外壳、散热片等也很重，使电源适配器成为“大砖头”。不过随着硬件发展，尤其是功耗降低之后，谁都希望自己的笔记本电脑越轻越好，所以厂商为了尽可能减轻重量，对电源适配器进行了许多独特设计。在这次横评中，我们就能看到各式各样的电源适配器。

在重量上，参测所有产品所配电源适配器从345g~486g不等，其中联想所配最轻，输出功率约为70W，最重的三星则为90W。可见随着功率的提升，为了保证产品稳定工作，电源适配器的重量也随之提升，比如索尼所配电源适配器输出功率约为76W，重量也提升到352g。重量仅是一方面，外型同样重要，戴尔一款机型所配电源适配器就非常人性化，超薄设计使它能方便地放入包中，不会显得“鼓鼓的”。另外，索尼所配电源线没有接地线，线材也较细，虽然不少家庭的接地线是空置的，起不到作用（不少20世纪80、90年代老房子都没有接地线），而且在有接地线的情况下，还可能由用户所用插线板不含地线，导致接地仍不起做用。可即便如此，在“安全”与“轻薄”间，我们还是建议大家以安全为重。如果觉得接地线材太重，也可自行购买一根重量轻的，以备外出时携带。


部分参测样机所配电源适配器


其他产品所配电源线（左），索尼样机附带电源线（右）


该适配器不仅非常薄，而且附带橡胶带

中庸之道——戴尔Inspiron灵越14R(N4010R-258R)


参考价5999元

灵越14R是一款比较中庸的产品，标准的14英寸屏幕，不过也包括了番茄红，浅莲红和孔雀蓝三种彩色壳体，非常适合时尚年轻人。在外形设计和某些配置上，这款产品与13R基本一致，例如显示屏的前漂式设计、130万像素摄像头、金属拉丝质感键盘面板、SRS扬声器、64位windows7家庭版操作系统及附赠软件、一键系统恢复功能等。

它采用i5 450M处理器，频率同样为2.4GHz，但睿频为2.66GHz，显卡同样为1GB显存的ATI Mobility Radeon HD 5470。配置单条2GB DDR3 1333内存、320GB硬盘、802.11n无线网卡、内置DVD刻录机。在性能表现上略逊于上文中的灵越13R，但比较奇怪的是，在多次测试中，其高清视频回放的处理器占用率都比13R更低。

我们比较推荐大家在戴尔网站上购买笔记本电脑，上面经常会有特价活动和赠品，如电脑包、鼠标、托架、耳机等。


“前漂”式开屏方式

笔记本电池的使用和保养知识

电池对笔记本的重要性不亚于汽油与汽车之间的关系，笔记本的最大优势便是能够依靠内置电池拥有一定的续航时间。对于电池的日常充电与养护等问题争议颇多，各有各的说法，各有各的见解，到底该如何正确的使用和养护笔记本电池呢?

电池的种类有很多，如早期的碱锰电池、铅酸电池，现在常见的镍氢电池、镍镉电池、锂电池、锂离子电池和正在开发，将逐步应用的燃料电池、微生物电池等，各类型的电池由于结构不同，都有着自身独特的属性，如何正确的操作不能一概而论。目前笔记本电池已经基本统一为锂离子结构，很早期的一些产品曾使用过其他种类电池，这就是就是各种争论的来源，但从时间上看，这些电池应该已报废了很多年，这里便不再过多讨论了。

1.启用

我们准备启用新笔记本电脑时，首先必须明白锂离子电池并不像镍氢电池那样具有明显记忆效应，新电池都已经进行了激活，所谓的新电池三充三放不仅不能激活，而且还有一定损害。我们经常会听到，新电池的第一次充电时间应不小于12个小时，这样才能深度激活锂离子电池，殊不知绝大部分笔记本电池都带有智能保护电路，当电池充满电时，会自动断开与外接电的连接，所谓的“12小时深度激活”只是在白白浪费电能而已。有些厂商在使用指南中仍然建议用户首次使用前长时间充电，更多的考虑应该是防止用户直接使用随机仅有一半左右电量的电池，会明显缩短续航时间，影响使用并且造成用户的误解。

2.保存

为什么厂商会为我们提供仅充了一半电的电池，而且与笔记本分开放置呢?这是因为在长时间不使用的情况下，由于锂离子电池仍然会有缓慢放电现象，为了不致使电池长时间不使用而损毁，最好在电池拥有40%~60%左右电量时与笔记本电脑分开存放。如果长时间不使用，最好能隔2～3个月的时间就拿出充电一次，将电池维持在一个较佳的状态上。

3.使用和保护

在长时间使用后，我们会发现笔记本电池续航时间有明显降低，这其实是因为其容量有了衰减，这也属于正常现象。锂离子电池在运行过程中，会在电极上不断沉积固态物质，这些固态物质可能是无法被分解的电解液或是其他一些杂质。它们不断地附着在电极上直接导致有效电解液的减少，相应的容量也就降低了。而其容量降低到无法提供起码续航时间的时候，也就是所谓的“电池寿命”，或者说“充电次数”到了。

我们知道很多朋友被锂离子电池的充电次数所困扰（有一种讹传说锂离子电池只能进行300～500次充电），以为只要开始给电池充电就会被记作一次充电。正确的说法：锂电寿命和充电周期的完成次数有关，和充电次数没有直接关系。一个充电周期意味着电池的所有电量由满用到空，再由空充到满的过程。简单的理解：一块锂电在第一天只用了一半的电量，然后又为它充满电。如果第二天还如此，即用一半就充，总共两次充电下来，这只能算作一个充电周期而不是两个，通常要经过多次充电才可能完成一次充电周期。如果电池管理软件和硬件支持充电控制的话，还可以选择电量下降到何时才为电池充电，以延长电池寿命。

灵活运用电源管理软件也是笔记本电池长寿的关键，如ThinkPad的Power Manager、华硕的Power4Gear，软件中详细的列明了各种情形下笔记本内各部件的相关设置，并估算出电池可以续航时间的长短。Windows 7中的电源选项也可以完成这样的工作，只是设置稍显复杂，并没有品牌专配软件那么简单。

在使用笔记本外接电源时，是否需要将电池拔下也是争论比较多的问题。有人主张将电池拿下的理由是，这样使用会使电池始终处于高热状态，影响电池使用寿命，或是电池始终处于充电状态，过充会损坏电池电芯。但我们前面已经提到，如果笔记本的软硬件设计过关，其保护电路和软件完全可以保证电池不会过热或被反复充电。再退一步讲，在外接电源时，电池实际起到了UPS的功能，电压不稳时可以为电脑提供较稳定的电压电流，这点对相对敏感的移动平台非常重要，电池价格与笔记本及其内部数据资料的价值相比，哪个更为重要?如何取舍，会算账的人心里都应该有数。

4.一些基本标注

受限于外形，各品牌各型号笔记本的电池样式并不相同，但内部却是大同小异的。常说的4芯、6芯等是用来形容电池内部究竟有多少个锂离子电池串联在一起（8芯大容量电池是电芯分为2组，4个小电池串联后再进行并联），这样的好处是安全性比较有保证（大容量独立电池生产比较困难，而且一旦出现问题，更容易损毁甚至爆炸），也易于更换。对于动手能力较强的朋友来说，拆开笔记本电池外部塑料外壳后，更换电芯、焊接引线这样的工作应该很简单，如果对身手没有信心也可以求助于一些专业维修站点，整体费用远小于购买原装新品。

而近期的电池上，我们会发现标注方式多种多样，除了电压外，有些厂商将mAh（毫安小时）更换为Ah（安培小时）甚至Wh（瓦特小时），很容易让人混淆。其实很简单，Ah仍然是电量的单位，即电流×时间，而且1A=1000mA，当然1Ah=1000mAh。而Wh实际上更充分的反应了电池能够做功的总量，即功率×时间，就是前两种电量单位与电池电压的乘积。例如4000mAh，11.1V的电池，就可以标注为4Ah或4.44Wh（4Ah×11.1V）。



灵动卓越——戴尔Inspiron灵越13Z(13ZD-238)



参考价7499元

Z系列是戴尔的超薄电脑产品，13Z采用13.3英寸屏幕，厚度仅有不足1英寸（实测为24mm），不过重量仍然达到1.8Kg以上，虽薄但并不算很轻，而且没有采用薄型电源。它采用典型的灵越笔记本设计，采用前漂式屏幕、金属拉丝质感面板，不过缺少彩色外壳选择。

在软硬件配置和设计方面，这款产品与我们测试的13R非常相近，只有处理器更换为主频1.2GHz的超低电压Core i5 430UM，显示核心也降低为ATI Mobility Radeon HD5430。而在外部接口配置方面，这款产品在背部增加了一个mini DisplayPort接口。

由于i5 430UM的睿频也能达到1.73GHz，加上周边的高端配置，使其在性能测试中并不落下风，整机性能等算是中规中矩，3D游戏性能与我们测试的主流产品也相差不远，在续航时间方面，在我们的测试中它并没有达到前辈4～5小时的成绩，仅能达到2小时，这应该与我们采用高强度软件测试，UM处理器大量时间处在高负载状态，以及戴尔这款产品采用的较高配置（例如高转速硬盘和大容量内存）有关。



厚度（右）明显小于一般笔记本



mini DisplayPort和HDMI接口由一个软盖保护

可爱实用——三星R439-DS03



参考价5399元

三星作为韩系IT产品的代表，又一次为我们带来了相当养眼的设计，R439粉嫩圆润的外壳肯定会让mm们心动不已。这款产品采用粉色上盖、键盘面板与乳白色底部搭配的设计，顶盖上三星的Logo偏在一侧，显得非常时尚可爱。

三星的R系列笔记本为主流性能机型，R439是一款外观靓丽但体积相当不小的产品，它采用14英寸宽屏，厚度达到36.9mm，不过重量控制在了并不算重的2.2kg，其外壳虽然很漂亮，但也显得塑料感比较强。它采用了支持多点触控的触摸板，在未来支持多点触控操作的软件中能获得不错的效果，其键盘的按键为特殊的大键位小键面设计，更适合女性纤细的手指。

这款产品采用i3 330M处理器，2GB内存、320GB硬盘，在网络和显卡方面配置较高，采用了千兆有线网卡、802.11n无线网卡，以及NVIDIA GeForce GT 320M显卡，在3D游戏性能方面表现相当不错。虽然它采用了LED屏幕，在图像显示能力上的表现不错，但其屏幕亮度和可视角度仍略显不足。

为了节约成本，三星仅为这款产品提供了FreeDOS操作系统，而其网站上提供了这款产品在32位和64位Windows XP/Vista/7操作系统下的全面驱动，升级很方便，在测试中我们就为其安装了64位版Windows 7。

R439的电池带有电量显示功能，便于查看电池充电程度，标配电池续航时间接近3小时。电脑底部设计有大量分散的开孔，加强内部高发热量部件的散热能力。其侧面有一些被软性材料封死的接口，网站上也提供了蓝牙驱动，不过这些接口和蓝牙模块都并没有实际提供。



电池带有电量自检能力

游戏影音——索尼VPC-EA18EC/W


参考价6499元

索尼VAIO E2系列笔记本的外观非常时尚，保持了其产品的一贯风格，这款VPCEA18EC除送测的白色型号外，还有蓝色、粉红、绿色等可选。它的顶盖为复合材料，带有立体感很强的花纹，看起来不但颇为灵秀，也不易沾上指纹。顶盖强度也很好，并没有看起来那样“柔弱”。

VPCEA18EC配备分辨率1366×768的14英寸LED宽屏，拥有30W像素的摄像头。它采用下沉式转轴设计，开启后可突显出宽大的键盘面，按键的触感和回弹力很好，悬浮式设计也给人带来更佳的观感。该产品的拥有丰富的接口与配置，除1个HDMI、VGA、ExpressCard外，还有多达4个USB 2.0接口，其中1个为eSATA/USB 2.0二合一。此外，它内置了记忆棒和SD读卡器、蓝牙2.1，并带有802.11n无线网卡和千兆有线网卡。

该型号的配置较高，包括酷睿i5 430M处理器，2GB内存，500GB硬盘，Mobility Radeon HD 5650独立显卡及DVD刻录光驱。对于游戏玩家来说，这款产品的显卡性能足够强劲，在核心频率450MHz，频率800MHz的1GB DDR3显存推动下，可中等画质流畅运行几乎所有主流游戏。

这款产品带有丰富的VAIO软件，预装Windows7 64位家庭普通版，均衡的配置和时尚的外观令它不仅能胜任日常影音娱乐，也同样可满足各类游戏需求。不过它的电池巡航能力没有过人之处，日常使用可持续约3小时，喜欢“拿着本子到处跑”，但又不爱携带电源适配器的人可能需要考虑多配一块电池了。


流线型的下沉式转轴



一键上网功能可直接直接浏览网页，无需进入Windows

典雅商务——联想扬天V460-IFI



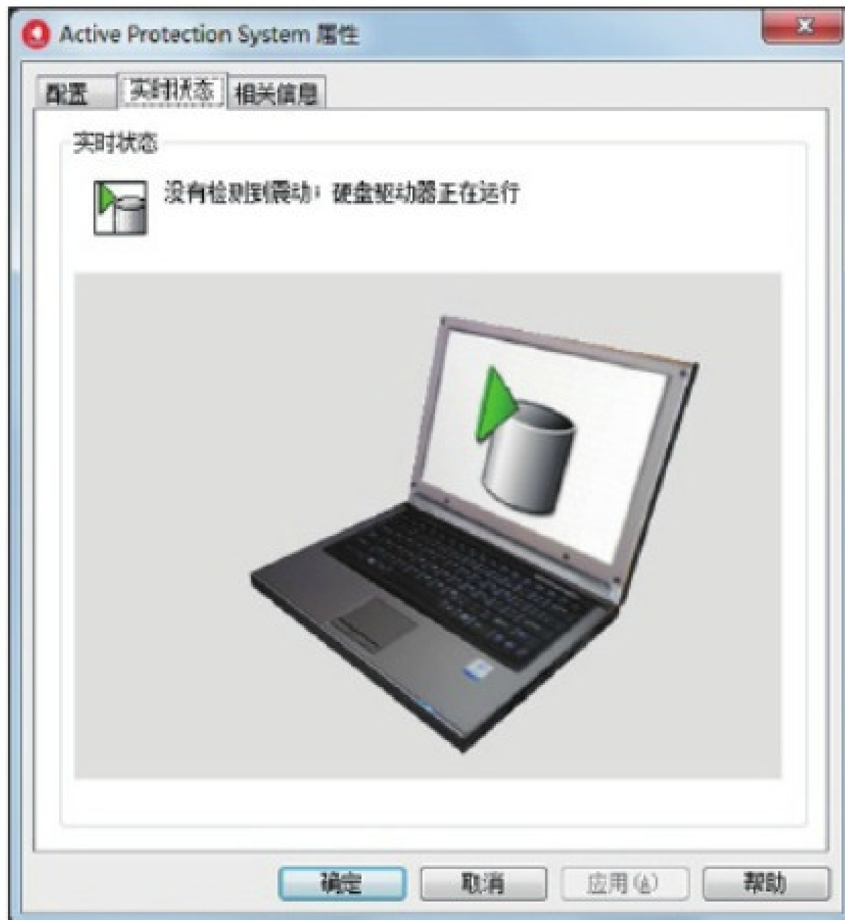
参考价6299元

扬天系列是联想的商务笔记本产品，从黑色而且方正严谨的外形上看就非常“商务范”，让人想起《杜拉拉升职记》的那些场景。它的顶部和键盘面板采用了金属材质，坚固且易于散热。平整的外壳使其厚度得到了限制，整体重量甚至比更多采用塑料外壳的ideapad Z460略轻一些。

扬天V460采用14英寸LED宽屏，采用向后下沉式开启，分辨率1366×768，屏幕上方带有130万像素摄像头。它采用高触感键帽设计，顶部宽大，键程和回弹力更适合高速长时间敲击。键盘区上方带有轻触式的音量和安全管理中心快捷键、一键恢复按键，下方则带有指纹扫描器，另外在前方侧面还带有电池长续航模式切换开关。

扬天V460-IFI采用酷睿i5 430M处理器，安装2GB和320GB硬盘，GeForce 310M显卡，提供802.11n无线网卡和千兆有线网卡，带有蓝牙技术，其底部设计与ideapad Z460很相似，有很“中国风”的散热开孔和便于维护的大型盖板。

尽管这款产品的性能只能算是中上，但它提供了高速网络、APS主动硬盘防护技术、超级保镖防盗技术、先进电源管理技术等，并且提供了Windows7家庭普通版、McAfee杀毒软件、多种联想服务和应用软件以及系统一键恢复、电源管理等快捷功能，对商务用户来说这些远比追求高性能来得实用。



硬盘主动防护技术

便携高效——华硕U35JC



参考价5500元左右



U35JC是华硕最新推出的13.3英寸轻薄笔记本，顶盖采用黑色金属拉丝工艺材质，配上银色镀镍ASUS Logo，感觉沉稳大气。机身内部也采用了带暗花的亚光金属材质，触控板区域处理成有一定摩擦感的纹路，触感良好且比较耐脏；屏幕周边及转轴区域则是黑色烤漆表面，美观但容易留下指纹。这款笔记本采用了13.3英寸的16:9显示屏（分辨率1366×768），LED背光的使用有效降低了屏幕厚度，机身整体厚度也仅为24mm左右，重1.744kg。屏幕上方内嵌了30万像素摄像头，配合华硕Life Frame可实现图像和视频拍摄等功能。磨砂表面的全尺寸键盘手感良好，与Fn键配合能快速调用音量、屏幕亮度、节电模式、摄像头、无线网卡等调整功能。机身左侧是散热孔、VGA、HDMI和一个USB 2.0接口，右侧则有电源、RJ-45网卡、2个USB 2.0和耳机/麦克风接口，并提供了MMC/SD/MS/PRO四合一读卡器，但没有内置光驱。

配置方面，华硕U35J采用i3-370M处理器（2.4GHz，3MB缓存）、2GB内存、三星640GB硬盘，内置802.11n网卡和蓝牙模块；它内置Intel GMA HD集成显卡和NVIDIA GeForce 310M独立显卡（1GB显存），并可根据当前应用程序自动切换双显卡，在性能与节电之间找到良好平衡。不过测试中我们发现，像暴风影音这类播放软件并不能与其良好兼容，播放高清视频时只能调用Intel GMA HD集成显卡并关闭硬件加速，否则会出现花屏，而3DMark测试和游戏中则可自动切换为独立显卡。样机预装了Windows7 Ultimate操作系统，开机时可按下F9启用恢复功能，将系统恢复至出厂状态。这款笔记本同样内置华硕Express Gate快速开机程序，按键盘区左上角的快速开机键，能在8秒内进入系统，快速实现网络浏览、Skype及图片影音播放等功能。

在测试中，U35J采用的i3-370M处理器提供了不俗的性能，PCMark得分与i5处理器机型差距很小，720P编码速度很快，3D性能则能满足基本游戏需求。长期高负荷工作下，U35J的发热量并不大，仅左侧出风口附近温度较高，操控区域升温在可接受范围内。尽管它同样内置华硕独门的Power4Gear Hybrid省电软件（预置娱乐、办公室静音、节电、高性能选项），不过168分钟的续航时间只是中规中矩。对用户来说，这是一款集轻便与高效与一身的产品，假如你不在意内置光驱的话，它可以在旅途中胜任除最新3D游戏之外的绝大多数日常应用。

家庭主流——联想ideapad Z460-IFI



参考价5549元

联想针对主流消费市场的ideapad系列笔记本，以其出色的综合性能，获得了不少年轻用户的欢迎，Z460是一款采用i5处理器，提供较高性能，较全功能的时尚产品。它采用黑色外壳，镁铝合金键盘面板，后沉式翻屏设计，不过圆润的上壳设计让厚度略大，而且加电源2.5kg以上的重量，也使其在便携性方面没什么优势。



这款产品采用14英寸LED宽屏，分辨率1366×768。在屏幕上方带有30万像素摄像头，支持人像识别登录。它支持一键恢复和系统备份功能，不过也因此在硬盘上划出了一块并不算小的隐藏分区。它的键盘采用悬浮式按键，时尚而且更易于清洁，还提供了一键影音增强、电源控制快捷键等，它们采用触摸键方式，与系统“复位”键、开关键分别位于键盘区的左右上方。



我们的样机为ideapad Z460-IFI，它采用酷睿i5 450M处理器，搭配2GB内存和500GB硬盘以及GeForce 310M显卡和高速802.11n无线网卡，在测试中体现出了不错的性能，其接口中还包括一个eSATA/USB接口，可以很方便地接入大容量数据载体，如硬盘和光驱等。其底部散热孔设计很有中国特色，而且采用了大型维护开口设计，一块很大的盖板占据了接近一半的底部外壳，升级和维护非常方便。

这款产品提供了Windows7 家庭普通版操作系统，内置McAfee杀毒软件、多种联想服务和应用软件，以及摄像头应用软件YouCam等。需要注意的是，ideapad是可以在联想网站上直接订购的，可以获得最及时的折扣和赠品。

底部中国风的散热孔和巨大的维护盖板

参测笔记本电脑配置一览表

厂商	联想		三星	戴尔			同方	华硕	索尼
型号	扬天V460-IFI	ideapad Z460-IFI	R439-DS03	13R-178R	14R-258R	13Z-238	锋锐K46A-05	U35KI37Jc-SL	VPC-EA18EC/W
参考价格	6299元	5549元	5399元	7199元	5999元	7499元	3999元	5500元左右	6499元
屏幕尺寸	14	14	14	13	14	13	14	13	14
分辨率	1366×768								
单机重量	2206g	2250g	2197g	2002g	2309g	1830g	2185g	1744g	2267g
旅行重量	2551g	2595g	2683g	2436g	2745g	2198g	2625g	2145g	2619g
投影面积（mm）	340×234.6	340×231.8	343.9×239	330.7×230.9	343×246	328×235	343×235	322×232	345.8×238.7
厚度（mm）	20.2～32.9	17.2～34.4	29.2～36.9	30.5～33.8	30.5～33.8	24	30～33	24	27.3
外壳材质	金属	塑料+金属	塑料	金属拉丝质感塑料材质			塑料	金属	塑料
处理器	酷睿i5 430M	酷睿i5 450M	酷睿i3 330M	酷睿i5 520M	酷睿i3 350M	酷睿i5 430UM	酷睿i3 330M	酷睿i3 370M	酷睿i3 430M
主频/睿频（GHz）	2.27/2.53	2.4/2.66	2.13/-	2.4/2.93	2.26	1.2/1.73	2.13/-	2.4/-	2.27/2.53
芯片组	HM55	HM55	HM55	HM57			HM55	HM55	HM55
内存	2GB	2GB	2GB	4GB	2GB	4GB	2GB	2GB	2GB
硬盘	320GB	500GB	320GB	500GB	320GB	500GB	250GB	640GB	500GB
显卡	GeForce 310M	GeForce 310M	GeForce 320M	ATI Mobile Radeon HD5470		ATI Mobile Radeon HD5430	GeForce 310M	GeForce 310M	ATI Mobile Radeon HD5650
无线网络	802.11bgn						802.11bg	802.11bgn	
有线网络	1000Mbps	100Mbps	1000Mbps	100Mbps			100Mbps	1000Mbps	
光驱	DVD RW			外置DVD RW	DVD RW	外置DVD RW	DVD RW	无	
USB	3	2+eSATA	3	2+eSATA			3	3	3+eSATA
VGA/HDMI	1/1								
读卡器	有								
摄像头像素	130万	30万	30万	130万			130万	30万	200万
蓝牙	有	无	无	有			无		有
操作系统	Windows7 家庭普通版		DOS	64位Windows7家庭普通版			DOS		64位Windows7 家庭普通版
其他配置	Sim卡接口、指纹读取器、长续航模式键、一键恢复	一键恢复	电池电量自检功能	SRS 扬声器、一键恢复		SRS 扬声器、Mini displayPort、一键恢复	无	一键恢复、快速启动	一键上网、一键恢复

售后服务调查

即便是最优秀企业的产品，也无法避免消费者在使用产品时遇到疑问或故障，所以消费者在购买笔记本电脑时，不仅应该考虑产品的配置、做工，更应关注售后服务的质量。售后服务不仅能为消费者权益提供保障，还能为更快熟悉产品提供便捷。在本次横向评测中，我们以普通消费者身份，通过各种方式，对各厂商的质保条例、电话咨询服务质量和网站、电子邮件等方面进行了考查，所有涉及厂商客服人员的项目，均在其声明的工作时间内进行。另外，文中涉及厂商名称时，其排名不分先后，仅按其英文名称首字母顺序排列。

1.质保能力及服务条例

本次参评的所有厂商均遵守国家“三包”政策，不过各厂商提供的质保方式各有不同，如某系列产品享有更全面的保修，所以消费者在选购前，应按需求在厂商的官方网站上进行查看，确认欲购机型提的服务是否可满足要求。

在保修时间上，华硕、戴尔、联想、索尼、三星、清华同方均为“整机1年，主要部件2年”，其中主要部件指CPU、内存、显示屏、硬盘、键盘、电源适配器等。对于易损耗的电池，各厂商的规定略有不同。华硕默认为6个月保修，如在购机后1个月内到其官网完成产品注册，则延长至1年，而其他厂商则直接提供1年电池保修，无需消费者额外注册。同时需要注意，电池由于充放电次数增加，导致使用时间缩短的情况，各厂商均视为正常现象，不提供免费保修。

多数厂商也规定，保修时需要提供保修卡和发票，如无则按出厂日期计算保修期。其中三星、清华同方等厂商还在质保条例中重点标明，如不能提供有效发票，则不实行“三包”，只提供维修。索尼则更为严格，在保修时必须出示保修卡和发票，如遗失则需提出申请，非常麻烦。经过我们考证，在没有发票的情况下，多数厂商均能提供质保，但由于各厂商的售后服务体制不同，往往造成各地区维修站要求不一，但为了保险起见，在购机时最好索取发票。

需要说明的是，戴尔的售后服务可定制性较强，在购机后也可随时升级服务。比如其默认为“用户送修”，与多数厂商选择的服务方式一样，可理解为当用户的产品出现问题时，需自行到戴尔指定的维修点，由工作人员安排相关检测或返修。但如果戴尔用户选择升级服务（需支付相应金额），则可获得从上门重装系统到“全面防护”（更宽松的保修条例）等一系列个性化的定制服务，对于资金充裕并对服务有较高需求的用户来说十分有益。

另外，华硕提供笔记本电脑“LCD无亮点”服务，即在购机后一个月内（以正规购机发票上的日期起算），如发现屏幕于全黑底色背景下有亮点（非暗点），可凭发票先联系技术支持（400-600-6655），之后服务人员会安排用户到最近的服务中心更换无亮点屏幕（仅限一次）， 并在验收机器时要求用户签字确认已无亮点。

在维修点覆盖方面，戴尔、联想、三星、清华同方覆盖范围更广，基本包括国内主要二、三线城市，而华硕、索尼的维修点虽然对二线城市覆盖也很好，但对三线城市的覆盖程度不及其他厂商。

2.电话咨询服务质量

电话咨询客服是解决问题的最佳途径，因此我们从用户经常遇到的问题中，选出若干个对各厂商客服进行提问，下列为有代表性的几个问题：

（1）刷新BIOS后黑屏，无法启动计算机。

（2）使用一段时间后，发现笔记本温度升高，想清理灰尘。

（3）Win7桌面输入法图标消失。

（4）询问所在地维修中心联系方式。

（5）咨询升级硬件需要注意事项。

其中问题1、2，用户都无法自行解决。问题1通常是由用户的错误操作、突然断电或其他原因引起，导致BIOS不能正确刷新，这种情况下，客服正确的建议应是：请用户拔下电源、电池，静置一段时间后，重新插上，若仍无法正常开机，则应安排用户联系维修站。对于问题2，客服人员除了安排用户联系维修站，告知保修期内可免费清理外，还应叮嘱用户不要自行拆卸，因为用户擅自拆卸记本电脑会导致失去质保。问题3～5则更考验客服人员的热心、细心，及对电脑初学者的耐心，并不涉及复杂的技术知识。

接通率方面，我们以2分钟等待时间为判定标准，超过则予扣分，其中戴尔、联想、索尼、三星的接通情况好于华硕与清华同方。其中戴尔接通人工客服前必须输入“服务代码”，多少为用户带来不便。可是必须说明，参测厂商中只有戴尔提供了800免费电话，其他厂商均为400电话（只收市话费），这种“服务代码”的方式同样能起到许多有益于客户的作用，比如减少恶意拨打800电话占用客服时间的情况。

值得赞扬的是，在本次调查中，各厂商的客服人员素质均较2009年有了提高，对于我们提出的问题，基本都能快速、准确地回答。其中戴尔、联想、三星的客服人员，在对待一些“低级问题”时，表现出的细心与敬业态度令人钦佩，他们能耐心地为用户讲解，并从用户的角度思考，给出合理化建议。当然，其他厂商的客服人员也均尽职尽责，没有态度恶劣的情况出现，这与多数厂商都加入了“客服评价”系统密不可分。不过客服人员在某些方面仍有提升空间，比如在回答某些问题时，清华同方的客服人员给出的回答稍显“专业”，对“菜鸟”来说，如“需要做整体兼容性测试”这样的解释，对只想到服务站点，快速添加一条内存的用户而言比较复杂，尽管客服人员对这些词汇进行了细心解释，但仍可能给用户带来不必要的疑惑。总体来说，戴尔的客服人员在这个

环境表现最佳，联想与三星次之，华硕、索尼、清华同方与它们的差距也并不很大。

3.网站服务，论坛及电子邮件咨询服务质量

除了电话服务外，网站、论坛和电子邮件也是体现厂商客服综合实力的地方。如果网站布局良好，不仅可以方便用户寻找资料，还能为企业树立“专业”“高效”的形象。论坛和电子邮件对乐于用文字与客服沟通的用户来说，也是非常方便的功能。

在网站的表现上，各厂商还是有比较明显的区别。比如戴尔的“支持”链接，被安排在了屏幕下方不太显眼的地方，虽然用户也可从上方“家庭与个人办公”→“支持和驱动程序”等方式进入服务页面，但与其他厂商直接在主页上安置“服务页面”链接的方式相比，仍然稍显复杂。

令人不解的是，我们通过清华同方的官方网站（http://www.thtf.com.cn）给出的链接（http://www.tongfangpc.com/product/notebooks/index.html），尝试打开其笔记本电脑站点，但却返回“无法找到该页”，直到我们完成评测时仍未修正，希望厂商尽快修正链接，以免给用户带来麻烦。

在功能方面，各厂商都有相应增值服务，其中联想最为优秀，拥有一系列完善的在线工具，华硕、戴尔、索尼、清华同方也可无需用户了解产品型号，自动搜索出需要的驱动、文档等内容。清华同方在该方面表现略逊一筹，其“零时空远程服务”始终显示“改版中”，用户无法注册访问。

对于用户论坛，联想、戴尔的人气明显好于华硕，而三星、索尼、清华同方则不具备用户论坛。在最后的邮件咨询方面，联想的表现要远远好于其他厂商，仅用不到2个工作小时便正确回复了我们的提问，相比之下，清华同方超过48小时仍未回复邮件，令人失望。



最佳服务奖

联想

联想拥有非常健全的服务体系，网点遍布全国各个城市，尤其对于小城市的用户，不必辗转到其他城市才能获得完善的售后支持，能更快地获得返修后的产品。联想的客服人员也拥有较高的素质，不论是通过电话或网站，都能为用户提供即时有效的帮助。

售后服务调查表

厂商	华硕	戴尔	联想	索尼	三星	清华同方
质保规定	整机1年，主要部件2年（电池注册后1年，否则6个月）	整机1年，主要部件2年（有丰富的定制服务）	整机1年，主要部件2年	整机1年，主要部件2年（保修需要出示发票）	整机1年，主要部件2年	整机1年，主要部件2年
质保得分	2.5	**3.0**	2.8	2.3	2.6	2.6
售后服务电话	400-600-6655	800-858-2969	400-810-8888	400-810-2228	400-810-5858	400-610-5888
接通情况	闲时较易接通，忙时难较接通并需要转接	闲时很易接通，需要提供服务代码方可转接人工	各时段均较易接通	忙时等待时间较长	各时段均较易接通	等待时间很长，不易接通，需要转接
回答情况	态度很好，能解决用户问题	态度很好，反应快速，除解答问题外，还主动为用户提出建议	态度很好，解答详细，考虑问题比较全面	态度较好，解答耐心	态度较好，对于一些繁杂问题，回答稍显简略	态度较好，耐心细致，但部分用词稍显专业
电话咨询质量得分	3.2	**3.6**	3.5	3.1	3.4	3.0
网站服务（网址）	www.asus.com.cn	www.dell.com.cn	www.lenovo.com.cn	www.sonystyle.com.cn	www.samsung.com	www.tongfangpc.com
产品介绍	非常详细	比较详细	非常详细	非常详细	非常详细	比较详细
驱动下载	有（可自动搜索下载）	有（可自动搜索下载）	有（可自动搜索下载）	有（手动）	有（手动）	有（可输入主机编号后自动搜索）
论坛	有，人气一般	有，人气较好	有，人气较好	无	无	无
E-mail回复情况	超过24小时	少于24小时	少于3小时	超过24小时	超过24小时	超过24小时
网站服务得分	2.3	2.4	**3.0**	2.1	2.2	1.7
总分	8.0	9.0	**9.3**	7.5	8.2	7.3

得分一览表										
厂商		联想		三星	戴尔			同方	华硕	索尼
型号		扬天V460	ideapad Z460	R439	13R	14R	13Z	锋锐K46A	U35J	EA18EC
PCMark Vantage	默认设置	6.9（4463）	7.2（4643）	7.6（4935）	**10（6452）**	6.9（4450）	6.6（4279）	6.9（4449）	8.9（5715）	8.9（5738）
3DMark 06	默认设置	1.4（3769）	1.4（3739）	1.6（4456）	1.7（4665）	1.7（4580）	1.2（3151）	1.4（3827）	1.3（3395）	**2.5（6781）**
星际争霸2	默认设置	1.3（43fps）	1.5（52fps）	1.5（56fps）	1.1（37fps）	0.9（32fps）	1.1（37fps）	1.5（51fps）	1.3（43.5fps）	2.5（86fps）
H.264 Bench mark	720P编码	1.9（40.83）	1.8（38.90）	1.7（35.98）	2（42.28）	1.9（41.17）	1.2（25.17）	1.7（36.00）	**2（41.25）**	1.9（40.91）
1080P解码	CPU占用率	**3（4.5%）**	3（5%）	3（5%）	1.5（10%）	3（5%）	2（7.5%）	3（5%）	1（14%）	3（4.7%）
电池续航时间	默认设置	**5（226分钟）**	5（222分钟）	3.9（177分钟）	3.5（158分钟）	3.9（183分钟）	2.9（130分钟）	3.7（167分钟）	3.7（168分钟）	3.9（180分钟）
配置与功能	硬盘	3	3.5	3	4	3	4	2.5	4	3.5
	屏幕尺寸	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	分辨率	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5
	键盘尺寸	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5
	无线网络	3	3	3	3	3	3	2.5	3	3
	扩展接口	3.5	3.5	3.5	3.5	3.5	3.5	3.5	3.5	3.5
	其他功能	1.7	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1	0.5	1
外形设计及做工	外形	8.5	8	8.5	8	8	8	8	8.5	9
	用料	4.2	3.7	3.4	3.4	3.4	3.4	3.4	4.2	3.4
	做工	5	5	5	5	5	5	4	5	5
屏幕表现	灰阶/对比度	1	1	1	1	1	1	0.8	1	1
	色彩	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	亮度及均匀度	1	0.8	0.53	1	0.75	0.75	0.75	1	1
	响应速度	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	其他	1	1	1	1	1	1	1	1	1
便携性	投影尺寸	3.5	3.5	3.4	3.8	3	3.9	3.4	4	3.2
	厚度	2.5	2.5	2	2.5	2.5	4	2.5	4	3.5
	机身重量	3.2	3.2	3.2	3.5	3	3.8	3.2	4	3.1
	旅行重量	2.5	2.5	2.4	2.6	2.3	2.9	2.5	3	2.5
售后服务及附加价值	操作系统	2	2	1	2	2	2	1	2	2
	附赠软件	2	2	1	2	2	2	1	2	2
	质保条例	2.8		2.6	3.0			2.6	2.5	2.3
	电话咨询	3.5		3.4	3.6			3.0	3.2	3.1
	网站服务	3.0		2.2	2.4			1.7	2.3	2.1
总分		84.4	83.9	78.93	84.6	80.25	81.75	74.55	84.9	**85.9**

最新移动平台简介

Arrandale平台——Intel酷睿i系列移动处理器

2010年1月，英特尔发布了研发代号为Arrandale的新一代酷睿（Core）i3/i5/i7系列处理器，它不但采用了目前最先进的32nm制造工艺，将存储控制器和PCI-E控制器整合到CPU中，还在处理器内部集成了显示核心（统称为英特尔高清显卡，即Intel Graphics Media Accelerator HD，GMA HD），使得整个移动平台的体积、功耗和成本都有所降低。Arrandale系列处理器采用Westmere微架构，支持DDR3内存，分为M（普通电压）、LM（低电压）和UM（超低电压）三种规格，TDP功耗分别为35W、25W和18W，虽然比之前10W以下的Core 2 Duo U/SU系列略高，但由于集成了显示核心和内存控制器，平台整体功耗并不算高。三款i系列移动处理器除了频率、核心数目和缓存的差别外，i3不支持睿频加速（Turbo Boost），而i5和i7都支持睿频加速，它们搭配的芯片组是HM55、HM57和PM55，详细规格见下表。

Intel Core i系列移动处理器基本规格表

处理器号	内核/线程	时钟速度	高速缓存	芯片	睿频加速技术	超线程（HT）技术
标准电压处理器						
i3-350M	2/4	2.26GHz	3MB	32纳米	否	是
i3-330M	2/4	2.13GHz	3MB	32纳米	否	是
i5-540M	2/4	2.53GHz，睿频加速3.06GHz	3MB	32纳米	是	是
i5-520M	2/4	2.40GHz，睿频加速2.93GHz	3MB	32纳米	是	是
i5-430M	2/4	2.26GHz，睿频加速2.53GHz	3MB	32纳米	是	是
i7-820QM	4/8	1.73GHz，睿频加速3.06GHz	8MB	45纳米	是	是
i7-720QM	4/8	1.60GHz，睿频加速2.80GHz	6MB	45纳米	是	是
i7-620M	2/4	2.66GHz，睿频加速3.33GHz	4MB	32纳米	是	是
超低电压处理器						
i3-330UM	2/4	1.20GHz	3MB	32纳米	否	是
i5-540UM	2/4	1.20GHz	3MB	32纳米	是	是
i5-520UM	2/4	1.06GHz，睿频加速.86GHz	3MB	32纳米	是	是
i5-430UM	2/4	1.20GHz	3MB	32纳米	是	是
i7-640LM	2/4	2.13GHz，睿频加速2.93GHz	4MB	32纳米	是	是
i7-620LM	2/4	2.0GHz，睿频加速2.8GHz	4MB	32纳米	是	是
i7-660UM	2/4	1.33GHz	4MB	32纳米	是	是
i7-640UM	2/4	1.20GHz，睿频加速2.26GHz	4MB	32纳米	是	是
i7-620UM	2/4	1.06GHz，睿频加速2.13GHz	4MB	32纳米	是	是

多瑙河——AMD的移动平台新武器

对于移动平台这个成长迅速的市场，AMD自然也不甘落后。2010年5月底，AMD正式发布了最新一代的VISION技术笔记本平台（开发代号Danube，多瑙河），推出了包含单核、双核、四核和三核处理器在内的12款移动处理器。新处理器平台完善了对DDR3内存的支持，并采用了AMD最新的RADEON显卡技术，同时也加入了旨在节电的优化技术。命名方面，在原有的锐龙（Turion）Ⅱ和速龙（Athlon）Ⅱ两大系列基础上，增加了面向中高端发烧友的羿龙（Phenom）Ⅱ系列，具体型号分为V（单核）、P、N和X这4类，对应TDP功耗分别为25W、25W、35W和45W，另外还有几款9～15W的超低功耗处理器。

AMD最新系列移动处理器基本规格表

处理器系列	型号	频率	TDP功耗	L2缓存	核心数目	FPU	处理器-系统最大带宽	I/O总线速度
Phenom Ⅱ4核移动黑盒版	X920	2.3 GHz	45W	2MB	4	128b	35.7GB/s	3.6GT/s
Phenom Ⅱ双核移动黑盒版	X620	3.1 GHz	45W	2MB	2	128b	35.7GB/s	3.6GT/s
Phenom Ⅱ4核移动版	N930	2.0 GHz	35W	2MB	4	128b	35.7GB/s	3.6GT/s
	P920	1.6 GHz	25W	2MB	4	128b	31.5GB/s	3.6GT/s
Phenom Ⅱ 三核移动版	N830	2.1 GHz	35W	1.5MB	3	128b	35.7GB/s	3.6GT/s
	P820	1.8 GHz	25W	1.5MB	3	128b	31.5GB/s	3.6GT/s
Phenom Ⅱ双核移动版	N620	2.8 GHz	35W	2MB	2	128b	35.7GB/s	3.6GT/s
Turion Ⅱ双核移动版	N530	2.5 GHz	35W	2MB	2	128b	31.5GB/s	3.6GT/s
	P520	2.3 GHz	25W	2MB	2	128b	31.5GB/s	3.6GT/s
Athlon Ⅱ双核移动版	N330	2.3 GHz	35W	1MB	2	64b	29.9GB/s	3.6GT/s
	P320	2.1 GHz	25W	1MB	2	64b	29.9GB/s	3.6GT/s
V系列单核	V120	2.2 GHz	25W	512KB	1	64b	29.9GB/s	3.6GT/s
Turion Ⅱ Neo双核移动超低功耗版	K665	1.7 GHz	15W	2MB	2	128b	17GB/s	3.2GT/s
	K625	1.5 GHz	15W	2MB	2	128b	17GB/s	3.2GT/s
Athlon Ⅱ Neo双核移动超低功耗版	K325	1.3 GHz	12W	2MB	2	64b	17GB/s	2.0GT/s
Athlon Ⅱ Neo单核超低功耗版	K125	1.7 GHz	12W	1MB	1	64b	17GB/s	2.0GT/s
V 系列单核超低功耗版	V105	1.2 GHz	9W	512KB	1	64b	17GB/s	2.0GT/s

总结和评奖

在本次测试中，联想和戴尔两家不仅为我们提供了最多的样品，表现出了其产品的多样性，而且作为评测中最专注于计算机生产的厂家，它们的产品和服务也都明显最为“老练”，非常适合初级用户，不过价格也稍高一些。与之相对的是一些内地厂商以价格取胜，但在服务和设计方面多少有些不足。用户在购买时必须注意到这一点，以免在未来的使用中出现麻烦。

在性能测试中，我们可以看到采用酷睿i架构处理器笔记本在性能方面的巨大进步，全部都可以非常流畅地在最高效果下运行最新的操作系统Windows7，而且在表现整个系统短板的windows7体验得分中，几乎所有的产品都可以达到5.0以上，与主流台式机的水平相差无几，完全具有替代后者的能力。

同样针对测试成绩，我们也可以看到由于规格相对较为接近，移动版的Core i3/i5的性能差距其实并不是很大，高端酷睿i3M测试成绩已和酷睿i5M相差无几，说明对于主流用户来说，其实选择功能更符合自己要求的产品比追求处理器能力要重要得多。例如对DX11或中高端游戏比较感兴趣的用户，可以选择搭载Mobile RADEON HD5000系列显卡的产品，而经常需要在交通工具上或不太稳固的地方使用的用户，则可以考虑采用固态硬盘。

在测试中，所有的产品都表现得非常稳定，已经完全不同于以往笔记本电脑给人留下的低能娇贵的印象，对年轻的学生朋友和职场新人来说，主流笔记本已经完全可以取代台式机，成为我们学习生活工作中最忠实的伙伴。



编辑选择奖——空缺

本次横评中，虽然产品各有特色，但在综合应用能力和性能方面是如此接近，以致于大部分产品最终得分都集中在80～85之间，两款得分略低的产品，也分别在价格和针对人群方面有非常突出的表现，因此我们本次横评放弃了编辑选择奖，或者说，所有产品都得到了编辑的肯定。针对本次横评产品的实际情况，面向几种典型的应用和消费者，我们设置了最佳性价比、女性选择、最佳商务和最佳便携奖项。

1.最佳性价比奖——同方锋锐K46A



尽管清华同方K46A在外形、性能方面并没有什么突出的表现，售后服务考察中甚至落在最后，但其3999元的价格实在与所有对手相差太远，在这些基本配置与功能和其他产品差别不大的情况下，还是成为了我们的最佳性价比奖得主。

2.女性选择奖——三星R439



三星R439的外形设计几乎就已经摆明了为女性设计，其配色甚至可以说对大多数男性都有些排斥性，理所当然的成为了我们的女性选择奖得主。不过配置仍显平庸，除了键盘之外，看不出有什么为女性消费者特别的设计，甚至在软件方面，需要女性掌握自行安装操作系统和驱动软件的能力。

相对来讲，索尼和戴尔彩壳笔记本更强调个性，尽管虽然也受到部分女性消费者青睐，但并非像三星R439那样的女性化。

3.最佳便携性奖——华硕U35JC

华硕U35JC相对于戴尔13Z来说，更轻、更小、而且重要的是——更廉价，因此成为便携性最佳奖得主，尽管价格相对低廉，但采用了最新的酷睿i3 370M处理器，其性能已经接近甚至超过低端酷睿i5处理器。



4.最佳商务奖——联想扬天V460

对于步入社会的毕业生而言，对笔记本个性、时尚的需求不得不让位于更实际的商务能力，而本次测试中的联想扬天V460，是最符合这一类型需求的产品。其大量采用金属材质的壳体、稳重的造型、指纹锁和超级保镖等安全措施、强大的恢复能力与优秀的服务能力，都让其在商务应用中拥有更出色的表现。



月度攒机指南


机械硬盘的黑轴

硬件暴利何时了?

■北京 狂奔鸭

很久很久以前，在北京中关村组装一台兼容机或者购买品牌机都要三四万元的时候，经销商依靠这个行当不仅可以养家糊口还能发家致富。但目前攒台机器只能赚个百八十块，还要用各种手段欺瞒或偷换，网络普及造成了硬件的微利时代。硬件真的微利了吗？答案是肯定的，传统硬件的利润确实已大不如从前，相同型号CPU、内存、显卡、硬盘在同区域的不同商家之间，差价一般不过超过20块钱，IT网站的价格追踪使消费者可以随时了解到最新行情，同时也将商家逼迫得苦不堪言。但是电脑硬件的暴利时代真的结束了吗？



其实并没有！可以赚取利润的“点”从大家较为关心的主流硬件转移到了周边产品。其实想想也对，CPU、硬盘、显卡这些核心产品厂商都已处于半垄断状态，价格非常规范透明，但其他配件就不同了，尤其是技术含量相对较低的鼠标、键盘、机箱等，品牌众多、型号繁杂，质量更是参差不齐，鱼目混珠者有之、标榜技术者也有之。

机箱这个话题已经被炒得很烂了：钢板多少钱一吨、开模需要多少成本，今天就不再次讨论了，聊聊依托电子竞技红火的电子竞技产品。

键盘与鼠标的暴利程度，在几年前雷柏无线产品出现的时候，大家已经领教了一回：原来无线产品可以这么便宜，并不像罗技与微软所宣传的那样，动辄400大洋起，您别嫌贵，这还是最低端的东西。无线产品被雷柏搅局之后，那些大品牌也低下了高昂的头，突然变得平易近人了，但主打竞技类的产品依旧价格坚挺！

笔者当年为了追求某些无聊的荣誉，败了一块罗技的G15游戏键盘，可惜1年之后不幸的挂掉，而它的质保期也恰好是1年，想付费维修也遭到拒绝，理由很简单：高端产品没有相关配件。想加钱换新，坏键盘仅能折价60元，好歹也有个液晶屏呢，就值这点钱？一怒之下笔者自己拆开研究，发现其内部电路简单得可以，仅仅增加了一些无用的噱头之后，价格就能达到800元，不禁对自己当初的不理智感到可笑。百十来块钱的键盘都能用三五年，贵重的游戏键盘却如此娇气得令人不解。



键盘的区别主要是手感、造型、附加功能，对于薄膜键盘来说，这些都已经不再新鲜，高端产品价格主要依赖于品牌的影响力和宣传力度。而笔者厌倦了薄膜游戏键盘的脆弱后，开始尝试机械键盘，又有点头脑发烧地入手了Steelseries 7G机械键盘，所谓的黑轴在打字和游戏中表现可圈可点，也就接受了它的价格。但深入了解之后，发现机械键盘的暴利更是可怕。

机械键盘中最为值钱的是它的轴，其中以Cherry的产品最知名，应用也最广泛，常常是厂家的宣传重点。但实际上常见的黑轴零售价仅有3.5元/只，标准104键×3.5的价格大家算算就知道了，加上键帽（无蚀刻全套Cherry原装键盘帽105元）和其他的东西价格应该在多少呢？这还是面对普通消费者的价格，如果是厂商大批量采购，应该会低很多。那么标准的机械键盘合理价位应该在多少呢？1000元？800元？还是PLU（黑轴500元）、Plum（黑轴350元）和Noppoo巧克力（黑轴465元）带给我们的价格？还是新大陆、实达、国光这几个品牌百元左右的价格？在机械键盘上，轴是相同的，手感与寿命也就不会有明显的差距，机械键盘的差价代表了什么？品牌知名度？渠道？还是做工？我们是否有必要为了追求


Steelseries 7G机械键盘

品牌或外观而去花费那么多钱吗？

作为一名IT爱好者，有的时候在内心中是非常感谢某些厂商对价格作出的贡献。有了它们的存在，才会使某些产品的价格可以接受，才会使我们认清技术的标价常常和品牌的定位挂钩，而不是技术本身的含金量！



炎热的夏季到来了，随之而来的是空调、电荒，以及对电脑用户非常重要的——散热问题。面对能煎鸡蛋的各种高耗电硬件，你的散热器应付得了吗？散热能力常常决定着硬件的寿命，那么选择怎样的散热器，怎样构建良好的散热环境呢？我们在本期的装机中特别强调了针对夏季的散热配置。

机箱狭小的HTPC机型，对散热环境相当严酷，我们除了选择较低发热量的低频率处理器及其自带原装风扇外，还采用了所谓“绿色版”的硬盘、显卡以及做工设计出色的机箱产品。

HTPC机型配置推荐一览		
CPU	AMD 速龙Ⅱ X2 245（盒）	399元
散热器	自带	/
主板	捷波悍马HZ02	499元
内存	威刚2GB DDR3 1333(万紫千红)	335元
硬盘	WD 808.8GB 32MB(绿版)	440元
显卡	迪兰恒进HD5450绿色版D3 512HM	399元
机箱	酷冷至尊特警360(mini)	179元
电源	TT KK400A	238元
键盘	罗技2.4G无线键鼠套装MK250	149元
鼠标	套装提供	0元
光驱	明基BR1001	460元
总价		3098元



办公和学习的机器使用时间是最长的，笔者曾清理过一台持续使用了3年的办公电脑，内部灰尘的堆积程度令人作呕，风扇也几乎停转，这样的情况在现在产品上，那这台电脑很可能早就随着一缕青烟上了西天。对这些常常置于隐蔽处，而又承担着重要任务的电脑，定期的检修，清洁灰尘和风扇加油是良好的习惯。

学习，办公机型配置推荐一览		
CPU	奔腾双核E6300（盒装）	480元
散热器	自带	/
主板	华硕P5G41T-M LX	549元
内存	宇瞻2GB DDR3 1333（经典系列）	325元
硬盘	WD 808.8GB 32MB(绿版)	440元
显卡	蓝宝石HD5570 1G DDR3 HDMI 白金版	599元
机箱	技展彩钢9号	190元
电源	TT KK400A	238元
键盘	微软舒适曲线键盘2000	115元
鼠标	微软舒适光学鲨1000	89元
显示器	Acer V223W	1190元
总价		4215元

性能=发热量，不要想原装散热器能顶住炎夏、超频和周边热度的多重进攻，更不要想便宜的产品可以应付过去，放弃机箱，让系统“裸奔”固然可以稍减内部温度，但也要取决于室温，而且效果远远不如主动散热。既然几千大洋都花掉了，何不再多花一点弄个可以镇压高温的好东西呢？纯铜、热管与大直径风扇，这是中高端用户和玩家顺利度夏必备的配置。



主流游戏机型配置一览		
CPU	AMD Phenom Ⅱ X4 960T（散）	1099元
散热器	Tt 风凰S300	198元
主板	微星890FXA-GD70	1699元
内存	威刚2GB DDR3 1333(万紫千红)	335元
硬盘	希捷1TB SATA2 32M 7200.12	500元
显卡	昂达HD5750 1024MB神戈	799元
光驱	华硕DRW-24B1ST	259元
机箱	技展彩钢9号	190元
电源	TT KK500A	399元
键盘	罗技 G1游戏键盘鼠标套装	190元
鼠标	套装提供	0元
显示器	三星2494LW	1530元
总价		7298元

夏季是用电的高峰期，市电220V/50Hz的标准很难保证，明显的波动让电源能力受到考验。如何选择一款好的电源，质量过硬且能适应起伏不定的电流，我们下期说。



头牌新闻

鹏华上证民企50联合公益计划揭幕

■本刊记者 冰河



在上证民企50公益高峰论坛上，嘉宾就相关话题展开探讨

2010年6月29日，由鹏华基金与上海证券报社合作共同发起的“鹏华上证民企50联合公益计划暨高峰论坛”在京隆重召开。科达机电、金蝶软件等多家上证民企50指数成份股公司代表及媒体界人士300余人出席论坛。会上鹏华基金宣布，国内首只投资民企主题指数的ETF及联接基金——鹏华上证民企50ETF及联接基金将于7月1日起发行。在“鹏华上证民企50ETF及联接基金”发行之际，鹏华基金与上海证券报社共同合作，携手专业社会责任咨询机构，发起“鹏华上证民企50联合公益计划”，希望联合民企50指数的50家成份股公司共同提升社会责任能力，通过联合开展社会公益活动回报社会，带动普通投资者在投资中不仅关注上市公司财务方面的表现，同时关注企业社会责任的履行和企业参与社会公益的状况，了解企业的社会贡献。上交所副总经理刘啸东对“鹏华上证民企50联合公益计划”给予了高度评价。他表示，上交所对上市公司的社会公益也非常重视，做了很多研究。目前，上交所与社会责任有关的指数有公司治理指数、社会责任指数，还有民企50指数。上交所对于民企50指数寄予厚望，因为民营企业是我国新经济的重要来源。他希望上证民企50的企业都能够真正地承担起它的社会责任。由于开放没多久的创业板获得了诸多中小企业，特别是IT创业企业的青睐，很多人都对上交所未来的走向表示疑惑，对此刘啸东表示，“创业板的出现填补了国内证券交易行业的一个空白，但不会取代原有的设置，美国的纳斯达克证券交易所和纽约证券交易所也没说过谁要取代谁，而是互相弥补。未来中国证券行业将向着更加细致化、专业化、品牌化的方向发展，创业板的出现有利于这个改变。”



硬件店

英特尔启动暑促计划

随着暑假的开始，英特尔2010暑促也于近日正式启动，拉开了一系列精彩的促销和体验活动的序幕。今年夏天，英特尔还将携手联想、戴尔、惠普、神舟、方正、同方、海尔以及技嘉、华硕和微星等合作伙伴，为广大的消费者和发烧友们带来一场智能电脑夏日狂欢。“2010版英特尔酷睿处理器为消费者开启了智能电脑的新时代。”英特尔中国区市场与渠道部总经理张文翊女士表示，“智能处理器能根据用户的不同应用而自动地进行性能分配，真正做到按需分配，相信这种“智能”可以为广大的消费者带去全新升级的体验，更好地满足用户在工作、生活和娱乐方面的各种需求。”即日起至2010年8月15日期间，只要购买英特尔盒装正品处理器，并将包装标签上的产品序列号以短信形式发送到：中国移动特服号10657109088011或中国联通特服号10655021888808801 1即可参与抽奖活动，每周将送出42寸高清液晶电视一台或单反相机一部，让您尽情享受暑促欢乐狂潮。详情可到全国235个城市的所有英特尔星级店面查询。如果您光顾英特尔与渠道合作伙伴联手推出的高端电脑专卖店——“至尊地带”，您还将享受到顶级硬件配置的一站式购物体验。



Razer（雷蛇）推出星际争霸Ⅱ特别版装备



Razer（雷蛇）与暴雪娱乐联手，即将推出一些系列专门为当下最受玩家期待的即时战略游戏《星际争霸Ⅱ——自由之翼》而设计的外设装备。该系列产品包括Razer Spectre幽灵星际争霸Ⅱ游戏鼠标、Razer Marauder掠夺者星际争霸Ⅱ游戏键盘以及Razer Banshee女妖星际争霸Ⅱ游戏耳麦，均充满了浓厚的《星际争霸》特色感觉。Razer Spectre幽灵星际争霸Ⅱ游戏鼠标、Razer Marauder掠夺者星际争霸Ⅱ游戏键盘以及RazerBanshee女妖星际争霸Ⅱ游戏耳麦全部采用精美的特色包装以加强玩家的游戏体验。全线Razer星际争霸Ⅱ游戏装备都拥有APM灯光系统，能够直接对玩家的表现与操作速度进行回应，提供一个完全集成化的游戏体验。每款装备还为方便玩家打比赛而特殊优化，以高便携性为设计重点之一，此外超有型的星际争霸特色设计元素自然不会少。

重磅出击 酷派发布八款CDMA新品

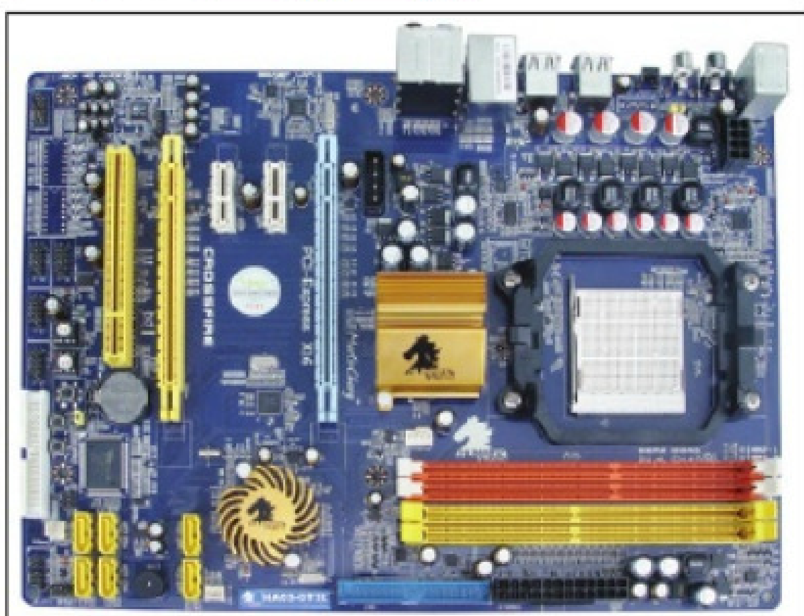
宇龙酷派在东莞隆重举行“领航3G 互联未来——宇龙酷派2010年产品季”新品发布盛典，一举推出八款CDMA新品，全面覆盖酷派N系、D系、E系、S系四大系列，包括N900smart、D550、E570、E270、E506、D23、

S66、S25等产品，一举推出八款CDMA新品。此次新品发布会，酷派在手机行业中首推“产品季”概念，以高端旗舰产品N900 smart和D550领衔8款CDMA新品，酷派已从相对窄的产品线已扩展到全系列产品，全线布局，高中低端，明星旗舰和时尚娱乐，3G双待和大众实惠，均有新品推出。



捷波悍马HA03-GT3主板上市

以稳定的超频能力著称的捷波悍马系列主板推出HA03-GT3，同时支持DDR2和DDR3内存。它基于AMD 770+SB700芯片组设计，支持HT 3.0传输总线、AM3/AM2+接口处理器。主板提供了4相供电设计，搭配了全封闭电感以及全固态电容。板载有超频按键以及双BIOS。HA03-GT3主板提供4个DIMM内存插槽，其中2条DDR2，2条DDR3。支持双通道DDR2 1066/800/667/533和DDR3 1333（AM3）内存规格。板载有6个SATA2和原生IDE接口。它还支持双x8模式的显卡交火技术，提供千兆网卡支持等功能了6个USB端口。HA03-GT3主板继承了悍马家族的优良传统，无论在做工以及性能、超频方面都相当出色，双内存规格的支持更是令其有着更广泛的兼容性和生命力，市场参考价：499元。



奥林巴斯M14-150大变焦镜头发布

Olympus PEN系列高性能微型可换镜头相机，在行业

80-300mm（35mm相机标准）
ZUIKO DIGITAL
ED 40-150mm f4.0-5.6



内掀起了一股微型单镜潮流。同步推出的一系列微型4/3系统专用镜头功不可没。日前，奥林巴斯又推出了一款新的10.7X变焦镜头，M.ZUIKO DIGITAL ED 14-150mm F4.0-5.6，以紧凑轻量的设计和优异的光学品质，充分发掘Olympus PEN系列机身潜力，谱写了微型影像时代新的篇章。奥林巴斯M.ZUIKO DIGITAL ED 14-150mm F4.0-5.6镜头，采用了超级小巧而轻盈的伸缩式设计，镜长只有83mm,重量280g，相比于当前的ZUIKO DIGITAL ED 18-180mm镜头体积小65%，重量轻70%。搭配同样轻量化设计的Olympus PEN系列机身，能够实现目前最轻量级的高性能外拍组合。

iriver T8上市

近日，数码播放器厂商——韩国艾利和再次发力，推出了iriver全新产品T8。该款产品因白、黑、深粉、粉、淡蓝、绿、黄、橙八色外观特点而取名为Candy bar多彩巧克力棒，圆润可人的设计更是惹眼。这款USB2.0直插型MP3播放器支持FM以及录音功能，可播放MP3、WMA、ASF、APE、FLAC、OGG等格式文件。有着优秀音质的T8使用SRS WOW HD模式可发出浑厚的低音，大大提升了音频系统的活力。此外亦可通过Normal/Pop/Jazz/Rock/Classic/Soft/DBB等多样EQ选择自己最喜爱的播放风格。Iriver T8配备1英寸分辨率为128*64的OLED屏，机重26g，续航能力17小时，市场参考价：249元（2GB）、299元（4GB）。





软件圈

中国第一款自主知识产权分析数据库GBase 8a在京发布

南大通用数据技术有限公司于2010年6月24日在北京钓鱼台发布了具有自主知识产权的分析数据库产品GBase 8a，它采用了列存、智能查询、高效压缩、双向并行、自适应优化等多项新技术，打破了以往提高性能只能靠增加数据库的容量，建很多索引的常规，使得GBase 8a既有高性能又有很高的数据压缩比。南大通用CEO刘博在会上表示，由于全球数据库市场被甲骨文、IBM、微软等几家美国大公司垄断，截止至2009年，国产数据库在中国市场的份额不足2%，要打破国际巨头垄断局面，需要本土企业把握细分市场机遇、实现技术突破。过去几年，数据分析市场的增长越来越快，作为国内唯一款具有自主知识产权的分析智能型高性能数据库产品，GBase 8a的出现，为打破国际厂商在市场上的垄断、保障政府和企业信息的保密和安全，必将发生深远的影响。南大通用首席技术官武新指出，GBase 8a在典型分析型应用中表现出：1.高性价比：几乎不用调优就可以达到高性能，不需要考虑如何建索引，如何分区等问题，占有磁盘空间大大降低，节省大量存储设备费用,是传统数据库的1/5甚至更高，使用通用、中低端的存储设备和服务器就可以达到很高的性能。2.高性能：与国际传统数据库相比在批量聚集、统计性能；即席查询性能、模糊查询性能等方面都有几倍到几十倍的提高。3.高可用性：安装、调优、维护、扩展非常简单，好用。



南大通用CEO刘博在现场讲解GBase 8a



晶合快评

平板电脑离我们还有多远？

■晶合实验室 HighPad小白

平板电脑定位于智能手机和上网本之间，成功地填补了其他两种产品的不足，国外调研公司Forrester Research给出预计，到2012年时，平板电脑将进一步侵蚀上网本、笔记本电脑、台式机市场，在美国的销量也会超过上网本，且2013年时会超越台式机，占有21%的市场份额。

仅从数字上看，不少厂商的确有了欢呼的理由——他们看到了改善业绩的曙光。要知道，从双核处理器普及的那天开始，几乎所有个人电脑的性能都可满足浏览网页、玩小游戏等日常应用，除非有特殊需要，否则很少有人会为打开网页时快出的零点几秒而购买新电脑。所以我们能常常能听到这样的话：“我就是上上网，买四核没用，不如等坏了再换”。

坏了再换？此种观念对厂商来说简直是灾难，这导致他们在推广新产品时相当吃力，必须千方百计地告诉那些人：“我们的新产品有了革命性的性能提升，买吧，你需要它……”同时从整个市场上看，在传统的台式机、笔记本电脑领域，几家大公司早已树大根深，想从他们那里夺走一点份额真是不太容易。

理性的消费者加上成熟的市场，厂商们比以往任何时候都更希望看到积极的变化。如今，在iPad的宣传风暴席卷之后，平板电脑的概念已被不少消费者所接受，且最为重要的是，他们还没买过平板电脑，并有极大可能会在短期内购买。这和不久前的“上网本热”是类似的——头脑发热的消费者、门槛足够低的市场，以及不错的利润回报。

各分析领域的专家一致看好平板电脑，用户们也喜欢这个概念，所以厂商有了向该领域进发的动力，看起来“平板生活”已经离我们不远，而且那种躺在床上，惬意地摆弄手中的大尺寸触摸屏的感觉，就好像品味甘美的红酒一样令人向往。正是基于这些原因，iPad获得了成功。其他厂商在看到苹果公司取得了令人眼红的效益后也迅速采取了行动，平板电脑概念才刚兴起，国内就已经能看见许多厂商的产品。

但我们也能发现，如今平板电脑和以往的上网本也有许多不同，甚至是天壤之别。首先在硬件上，上网本清一色使用x86架构处理器，操作系统是Windows，“长相”也与传统笔记本电脑几乎一致，这些因素使早已习惯于Windows的国内用户不需多做改变，能很快适应新产品，并迅速掏腰包购买。而平板电脑的硬件却是“各式各样”，有的产品基于ARM处理器，有的却使用Atom处理器，硬件的不一致导致操作系统大不相同，有的是Android，有的是MeeGo，甚至还有Windows和iOS。所以仅从这一方面就能发现，用户在从现有设备过渡到平板电脑时，一定会有强烈的不适感。因为毕竟多数人不是“数码达人”，不可能随便拿来一种系统就会用，他们要熟悉系统操作，更要熟悉这个系统下的各种软件，只有完成这些工作后，新设备才真正可能为他们的生活带来便利。



正义的使者小白

其次，即便克服了使用方式的转变，平板电脑对于多数国内用户来说，是否具有实用性仍不能过早下结论。对小编个人来说，平板电脑的作用可能只是“网页浏览器”“邮件查看器”和“文笔阅读器”，其他如“游戏”类应用的素质，仍与掌机存在差距。而且我敢打包票，在新鲜感耗尽后便会觉得厌倦，当用手指在屏幕上滑动已失去乐趣，当看着网页缓慢地打开后仍需“放大”才能完全看清文字，当程序执行的感觉就像台式机上内存不足时……那会给人绝望的感受，让人想撕扯自己的头发。到那时，无论换做谁，一定都会怀念在笔记本电脑上流畅输入的快感，台式机上性能狂飙的乐趣。如同上网本市场一样，平板电脑真正的购买主力不是电脑高手，而是那些不太懂的人，当这些人发现平板电脑并不像厂商宣称的那么“好用”时，热情就会迅速消散，市场也会失去活力。

诚然，聪明的国内厂商会尽量改善用户体验，争取不让类似的事情发生。他们会自行定制系统、预装常用软件，让自己的产品变得傻瓜化——开机之后能见到几个常用图标，即点即用，老少皆宜。可每当看到这样的产品时，小编总是觉得有点不是滋味，经过多年的洗礼，我相信国内多数用户绝对不需要一个大号的MP4，也不需要大号的电子相框，或是一种打开网页时慢得想让人挥刀乱舞的“上网设备”。

国内的情况是不同的，多数人不是既有台式机又有笔记本电脑，并且还有闲钱去买这种可有可无的设备，而且对那些并不太了解电子产品的人来说，厂商对平板电脑的各种夸大宣传，很可能令他们晕头转向，花掉了手里有限的钱却买了不合自己需求的产品。当然另一方面，我们也要承认平板电脑的成功，尤其是卖得火热的iPad。从国内已经购买的人的反馈上看，它确实为用户的生活带来了积极变化。但不要忘记，这些购买iPad的人中，多数是商务人士和数码产品发烧友，他们往往会忽略产品的性价比，而把目光集中在产品提供的功能上，所以当他们高赞某功能的神奇时，作为普通用户的我们一定要明白以下问题：

1.平板电脑是一种定位于智能手机和笔记本电脑间的产品，如果你现在没有一台能满足所有使用需求的笔记本电脑，还是放弃平板电脑吧。

2.如果打算购入平板电脑，不要像组装PC一样紧盯硬件配置，再好的硬件也需要软件来支撑，切勿先购买再等待应用成熟，而应该确定有适合自己的成熟应用后再购买。

3.如果你只看中平板电脑的一两个功能，而且囊中羞涩，最好还是转移一下视线，比如一部智能手机是否更有用些呢？

漫画作者：SUNS



龙之谷 内测全接触

硬直！霸体！挑空！追击！Combo！暴击！滑步闪躲！你肯定以为是DNF的玩家又在宣泄了，其实这是经过6个月的等待后盛大带给我们的礼物。对，就是它！《龙之谷》（Dragon Nest），作为首款3D动作类大型网游，它将会带给我们什么呢？那么就跟随小编，喊着“我爱DN不要FAIL”的口号一起走进龙谷吧！

一、游戏简介

《龙之谷》是一款具备优美画面和激烈战斗系统的动作类网络游戏。游戏以九条龙争霸的幻想世界为背景，玩家在游戏中打败有着九条龙暴力的世界，建立和平，或为成为传说中的另一条龙而进行无限冒险。

1.游戏配置

《龙之谷》作为一款3D动作类网游，可能大家最先关心的就是自己机器能否带得起来，这个你可以完全放心，因为小编的机器是2008年配的AMD5400+GF9500GT中端机器，开全效果玩《龙之谷》没有任何问题，更不会影响操作的流畅性，所以盛大官网上给出的推荐配置是相当可靠的，但是在后期的大型副本中，如果使用效果全开加华丽的技能，怪再多一点，机器也开始会出现卡机现象，这就是大型3D网络游戏的通病吧。“鱼与熊掌不可兼得”这句老话在3D游戏中还是要切记的，想玩得流畅，那就掏点银子升机器吧。那机器没问题了，我们现在进谷吧。

2.游戏画面

进谷的第一眼，发现游戏的效果相当好，Eyedentity Games公司不愧是给Xbox做游戏的，画面那是相当的华丽，着色那是相当的温和，给人一种清新的感觉，对于放松心情非常有益。角色做得也很精细，Q版人物给人一种想冲上去抱回家的冲动，如果你是罗莉、正太控的话，恭喜你，你能在这里体验到一个童话般的世界，但是对于喜欢写实风格的玩家来说这可能是一种遗憾吧。



登录界面

3.角色介绍

《龙之谷》的角色分为出生职业分为英勇帅气的战士、痞痞坏坏的牧师、活泼可爱的弓箭手，以及性感火辣的法师。但是你要注意，《龙之谷》的角色是不能够选择性别的，所以你要是选择了战士和牧师只能是男性哦，换言之弓箭手和法师只能是女性。其实人妖不可怕，可怕的是拥有一颗人妖的心，哈哈！但是不喜欢做人妖的GG、MM就只能屈服于实际的角色选择了。

战士给予近战伤害，基本攻击为通过连击的组合攻击，具有强大的攻击力，防御力相比弓手较弱，可进行快速移动的猛击，通过Drawing武器和部分技能可牵制远距离敌人。后期转职为剑圣、战神。

弓箭手的任务是给予远距离伤害，基本攻击为单发性箭攻击，具有牵制型技能及高级型攻击的远距离技能，具有以脚为基础的一次性近战体术攻击，体力虽差，但具有互补的多种回避技能。后期转职为


牧师技能效果


牧师法师打怪

箭神、游侠。

牧师为近战混合型，基本连续攻击的眩晕几率高，使用盾牌，一定几率防御敌人的攻击，回避动作较弱，唯一拥有治疗技能的职业，具有攻击魔法技能，可攻击远距离敌人。后期转职为祭祀、贤者。

法师为远距离混合型，近战为基本攻击，通过多种辅助魔法及范围攻击，可攻击群怪，具有利用对方属性弱点进行攻击的多种技能，具有强大的范围型魔法技能。后期转职为元素师、魔导师。

4.游戏操作

游戏的操作很简单，对于小编这种看见3D游戏操作就头疼的人来说，《龙之谷》的设计还是非常容易上手的，总体来说很像一个FPS类的游戏。游戏的画面上有一个准星，你只要把准星对准怪物，准星变为红色，你就可以使劲K它了。鼠标左键为普通攻击，右键为特殊攻击，1～9为技能，W、A、S、D是方向，空格是跳，是不是很简单呢。视角的转换也很人性化，你只需要左右移动你的鼠标，视角也会跟着旋转。不用按住鼠标移动视角，没有了烦琐的宏设置，你会发现操作是如此简单。总体来说，这款游戏的操作还是很贴切玩家，技能键过远也可以通过自定义进行设置，比较符合主流游戏口味。

5.游戏道具

游戏中的所有道具都是通过制作、地下城系统里的怪掉落和通关奖励获得的，《龙之谷》中的装备有两大类，即功能型装备和时装。功能型装备即为传统的一般装备，提供属性与外观效果，时装是纯外观装备，无属性但更加漂亮。

功能型装备可以通过游戏币购买、副本怪物掉落、宝箱奖励、制作等途径获得，每个玩家都有12个装备位置，分别对应不同的部位，其中首饰类是不显示外观的。功能型装备的属性可以分为基础属性、附加属性和套装属性。基础属性是同种类的装备必定会有的属性，例如武器的攻击和防具的防御都是基础属性。附加属性是每件装备随机附加的属性，可能是力量、敏捷等人物基本属性，也可能是攻击防御，或者是暴击、硬直、抗性等战斗属性。套装属性是当玩家穿戴的装备达到套装要求后被激活的属性，一般套装根据所着件数的不同触发效果也不同。功能型装备根据本身的基本属性或者附加属性的类型和数值不同，对应的颜色和品级也不同。同级装备中，装备品级越高，装备的基础和附加属性也越好越多，强化所增加的基础数值也越高。游戏中的宝石也可以进行合成、买卖和强化，宝石是进行装备强化所必须的物品。在冒险中所打到的装备也可以进行分解，分解为宝石，不同等级的装备需要不同等级的宝石进行强化，所以游戏中高等级的宝石还是相当抢手的。


中眩晕状态

作为一个道具游戏来说，因为内测并没有开道具商城，所以也不知道盛大会开放什么有意思的道具进行辅助游戏，只希望不要开一些逆天的道具就行，如果只是装备强化或者时装之类的，还是能够吸引到相当一部分玩家。

6.任务系统

《龙之谷》的任务系统比较简便，在屏幕的右侧有任务快捷栏，你所接到的任务都会在右侧显示，而且在快捷栏上会有一个寻路的指示箭头，路痴和小白再也不怕找不到NPC啦，而且在游戏大地图上头顶带问号的NPC都是可以接的任务哟，和朋友一起组队任务吧，你会发现做任务也是如此简单。

任务分为主线、支线、公告板3种任务，其中公告板为辅助任务，大概意思就是有主线、支线任务才接公告板任务配合着做，另外在做任务的时候建议从副本等级低的主线、支线任务做起，正常来讲后续任务应该会提高副本难度等级，这样一来有可能统一完成高级任务，其次不建议去没有主线、支线任务的副本刷怪，另外需要注意的是，接公告板任务时尽量不要和队友任务冲突。

7.公会系统

《龙之谷》中的公会是提供给玩家交流互动的大集体，公会成员之间可以互相交流、一起挑战副本、完成任务等，并且通过关卡、黑暗突袭、公会战等多种活动可以获得公会点数，提升公会等级，增加公会人数上限。今后还可以使用公会专用技能、仓库、商店等，只是因为现阶段副本最大的容量为4人，所以大规模公会的优势还没有体现出来，只能是通过公会产生更合理的职业配备而已。



内测人群

8.PvP系统

既然格斗类游戏，没有PK怎么能行。《龙之谷》的竞技场不再是“高端玩家”的专属乐园，不再以“竞技水平”差别玩家的战斗地位。《龙之谷》的竞技场是不论等级、不论职业，甚至不论操作水平高低的玩家，都能获得独有乐趣的地方。而且特别制作的天平系统会对双方的属性值进行平衡，让高等级玩家和低等级玩家可以在较为公平

的情况下一决胜负。

竞技场的模式有：

回合制模式：战败的队友不能复活，所有队员被击败后，该回合即告结束，以全灭的一方为失败方。双方队员的血量和魔力值都将恢复初始状态后，开始下一回合的竞技。回合模式下，游戏将设置每回合的限定时间，达到限定时间仍未击杀对方的全部队员时，该回合记为平局。

重新生成模式：重新生成模式下，队员可被击败后数秒内复活，但每次被击败都会让敌对的队伍获得1分。达到限定时间后，将以双方队伍获得的积分作为最后的胜负评价标准。


PvP

另外在PvP中开启“入侵”时，即使已经开始游戏，其他玩家仍可随时加入，系统会随机将玩家分配至某一队伍中。而且战斗中不时有补给品出现在地图中，击倒对手后也可以获得补给品，关闭“入侵”则地图中不出现补给品。战斗中任何玩家不可以使用自带辅助道具。

二、游戏特色

1.地下城系统

地下城系统也就是副本，副本是玩家们进行冒险的场所，可以自己进入，也可以邀请其他人加入，一个副本就是指一个专为你和你的队伍的特殊区域设定。《龙之谷》是没有野外怪的，所以想要升级和任务都必须进入副本。


副本通关评定奖励

在每一个城镇周围都有与玩家等级相符的许多副本，要想进入副本需要首先从城镇进入与副本地区直接连接的传送门，然后可以组队或者单人进入副本区域。每一个副本都有难度可以选择，分为简单、普通、困难、大师和深渊。玩家第一次进入副本时只有简单和普通难度可以选择，当通关普通副本并且达到一定的评价后即可进入困难级副本，以此类推。但是深渊难度的并不是需要评定哦，而是等级到达后，做完相关的深渊任务才可以进入。随着副本难度的提高，怪物的血量、攻击力和攻击性都会大大提升。同时怪物的数量也会随之而增加。相对的，杀死怪物后的奖励及通关后的物品奖励也大幅提升。深渊难度的副本是普通副本怪的3倍之多，所以想尝试最高级别副本的朋友一定要做好心理准备。

《龙之谷》中存在疲劳值的设定，系统赋予每位玩家固定的每日/网吧疲劳值，玩家通过下副本会消耗疲劳值，当疲劳值用光也就是当它显示的数值为零后就无法进入副本，只能在城里PK、聊天或干别的事。所以建议大家最好组队进入副本，或者用普通难度的副本进行任务，因为副本的疲劳消耗为“简单=普通<困难=大师”，所以想快速升级还是组队做普通级副本、单刷大师级的比较好一些。

深渊副本只有在到达特定的等级、完成特定的任务后才可以进入，深渊级副本是各种高级装备和宝石的最佳出处，但是一定要小心3倍的怪量和超强的Boss，这可不是简单就能通关的。

《龙之谷》的副本在通关后有一个系统评价：分为SSS、SS、S、A、B、C、D级别。副本的评定是根据以下几项来进行评价的，被击数、连击、技能连击、浮空追击、盾牌击破、霸体击破、怪物击杀、道具拾取、技能释放、技能命中、道具使用。


6个2转职业合影

被击数：被怪物攻击会根据所受伤害扣除相应的分数。

连击：连击数结束或者被打断后会根据连击的数量增加相应的分数。

技能连击：普通攻击结合技能达成组合技的释放会增加相应分数。

浮空追击：当怪物处于浮空状态（本人造成或队友造成都算），再进行相应打击会增加相应分数。

盾牌击破：有盾牌可格挡的怪物，当使用某些方式打碎盾牌会增加分数。

霸体击破：当怪物释放有霸体保护的技能时候采取某些方式打断怪物的霸体状态时加分。

怪物击杀：怪物的最后一击达成击杀，会增加分数。

道具拾取：当成功拾取道具时候会增加少量分数（道具与回复品都算）。

技能释放：每次释放技能时候会增加少量分数。

技能命中/伤害：技能的命中率会影响此技能所增加的分数。

道具使用：使用包裹中的药品时会增加少量分数。

在这几种计分项目中，不同的职业每种项目积分分值加成也是不同的，例如对于战士来说高，连击和多的盾牌+霸体击破是获得高评价的主要因素。而对于弓箭手来说，少的被击数和高的技能连击+释放+浮空追击是获得高评价的主要因素。

在副本系统中死亡的话可以直接复活，但是会消耗复活币，每个角色出生后就会得到一定数量的复活币，复活币分为自己复活和他人复活二种，复活币消耗完后就只能离开副本了，所以一定要小心谨慎，珍惜生命。

2.成就、称号系统

在《龙之谷》中，你所有的经历都可以通过成就系统反映出来，成就系统贯穿整个游戏历程，记录着玩家在游戏中的点滴收获，既是玩家游戏生命的展现，又是对游戏体验的不渝追求。在游戏中按下L键，你就可以观看在游戏中所获得的成就，在所有的成就中，又

分为普通成就、关卡成就、战斗成就和活动成就。完成成就后，会在游戏中的邮箱中得到系统的成就奖励。不同的成就还会得到特定的称号，不同的称号会有不同的属性加成，带着与众不同的称号穿街走巷，吸引众人眼光的做法一定很炫吧。

普通成就：和各类可能使用到的游戏功能及人物社交展示相关的成就，具体可包括等级提升、动作使用、社交成果、使用物品、制作道具、高端操作达成等等。

关卡成就：在特定的地下城中满足一定要求指标后获得的成就，具体可包括指定副本各难度的通关、通关后各评价的获得、某些Boss的击杀、连击数量积累、高端操作的达成、某些限定时间完成的战斗成果等等。

战斗成就：在PvP战斗中完成一些要求指标后获得的成就，集体可包括击败对手数量、竞技场战斗成败数量、对各职业的区别战斗成果等等。

活动成就：可按日或按周完成的特定成就，往往和消灭特定的怪物有关，且多为累积性的击杀。活动成就是每日或每周定时刷新的，其成就点数较少但可重复获得。

《龙之谷》的称号系统是相当的丰富，有完成任务后的固定称号，也有打到特定道具的稀有称号，更还有可以升级的LV称号。完成特定的副本难度后，LV称号可以升级，称号升级后，所附加的属性也相应的升级。对于喜欢收集称号的朋友们，这方面的可玩性相当高，但是也不能忽略极品称号所需要的任务也是相当烦琐。

3.纹章系统

每个角色可以佩带一个纹章，每一个纹章可以获得额外的一个技能，但是纹章的获得非常困难，需要挑战高级副本，获得特殊的合成道具进行合成。这些纹章技能是对默认技能的强化和补充，会在打怪以及PK时发挥独特的作用。

三、职业心得

《龙之谷》的职业分类相当细腻，通过15级的二次转职后，给不同喜好的朋友更多的玩法，你可以做一个手持大锤，冲在队伍最前方的战神，也可以做一个远距离输出，像移动炮台一样战斗的元素师。这都是由你决定的，那么小编下面详细地给大家说说各个职业的特点以及技能路线。

在职业技能之前，先进行下关于打击状态的扫盲，清楚地知道了各种状态就可以更好地选择直接技能以及技能加点方式。

硬直：这个和其他网游的硬直定义不太一样，《龙之谷》攻击敌人会使敌人硬直，而无法进行任何行动，而其他网游的硬直只是定义为释放技能后的不可操作时间。

倒地：倒地就是被打倒咯，倒地后有一些特殊向地下的技能或者攻击可以连招。

浮空：被打飞起来后，也会有一定站立或者浮空的技能或者特殊技能连招。

震飞：这个和浮空有一定区别，这个需要追击技能才能够连招，注意怪碰到墙壁会反弹落地。

眩晕：眩晕状态可以继续连招或者打飞。

霸体：被攻击时不会产生任何的附加作用，但是还是会产生攻击伤害。

定身：被技能定住，不能移动和使用技能。

现在大家知道这些基本的状态后，我们开始逐个分析各个职业在副本中和PK中的作用以及打法。

1.剑圣

剑圣可以说是《龙之谷》中最帅气的男性职业了，华丽的连击，酣畅淋漓的打击效果，外加帅得掉渣的长剑，成为《龙之谷》中最受欢迎的职业，可是剑圣对于玩家素质的要求是非常高的。



4职业合影

从装备来讲剑圣的装备需求是所有职业中最高的，全套高精练装备是必须的，因为防御力低、物理输入也不算高的职业，只能靠装备来弥补这些不足。但是剑圣有一个相当不错的特点，就是速度。“天下武功，惟快不破”，记得这句著名的台词么，



战士打怪

用来形容这个职业是最恰当的。在一个意识超群、操作华丽的玩家手里，剑圣是个相当恐怖的职业，在游侠加速的辅助下能够轻松拉开战场的深度，为队友的纵深攻击拉开队型。但是剑圣要把握好走位的精准性，因为攻击范围的关系，并不太适合深入敌群中，时刻要保持清醒而敏捷的头脑，虽然有一定的霸体技能，但并不表示你就是无敌的战士，你只是一个游走型的敏剑，灵活和速度，以及对于战场形势的判断和良好的走位将是衡量一个剑圣好坏的根本点。剑圣的连招一定要控制好节奏，因为剑圣的输出属于稳定型，并不能做出短时间的大伤害输出。所以时刻控制好节奏，以及做好对打击和躲避的判断是一个剑圣必修的课程。剑圣的职业定位在副本中为一个标准的稳定型DPS，并不适合游走于队伍的前端，在PvP中时更适合游走于队伍的侧翼，因为速度的关系，适合追击落单贫血敌人。

因为国服内测只开到32级，目前的加点方式可能不适合公测后的加点方式，因此这里只推荐技能而不推荐加点方式，连招的前置技能不予评论。推荐技能为凌空暴击、局域连击等强力技能，以及切骨之刺、三段斩聚怪技能、挥砍姿态和冲锋这几个必修技能。

2. 战神

选择了战神，你就选择了一条沾着敌人鲜血，一往无前地践踏着敌人尸体前进的路，战神是队伍的冲锋者，是战斗在最前线的勇士，他可以倒下，但是要问过他手中的巨斧和那结实的身体。不论在副本还是PvP中，战神都是冲在最前线的角色，用他强大的输出能力给敌人最大打击。战神的攻击范围比剑圣要强很多，而且拥有几个大范围的攻击技能，技能的爆发力也相当可观，霸体和硬直技能也不错，上手难度比较大众化。但是要做到一个好的战神，要时刻把握好敌人的走位，因为不够敏捷的你，只能通过PK意识来弥补速度的不足，或者寻求队伍中其他成员的协助来捕捉敌人。所以在副本和PvP中，一定要掌控好你身边的一切敌人，你可以不要华丽的连招去取悦旁人，但是你要做到出手就会为自己的队伍取得一定优势。战神在副本和PvP中是一个不可忽视的角色，是一个冲锋在第一线，控制对手的最佳选择。



战神元素合影

推荐技能为杀戮圣宴、旋转冲击等强力输出技能，以及炸弹系惩戒波、范围炸弹和飞行冲击、滚动攻击等拉近距离的技能。

3. 箭神

用穿梭于天地的翎羽，带着风的咆哮去命中敌人的心脏。作为拥有最远攻击距离的职业，箭神无论在副本还是PvP中都被定义为远距离强力DPS。距离是箭神的一切，只要有距离，你可以轻松放倒任何一个轻视你的敌人。你不需要任何烦琐的操作，你只需要控制距离、瞄准。或许这更像FPS游戏中狙击手的职责，不停地跑动，寻找最合适的距离去命中敌人。你可以没有那些华丽的连续技能，但是你不能没有距离感。控制距离和近身逃脱是每一个箭神所必修的课程，你只有拉开距离才可以放倒你身前一切的敌人。在队伍中，你只要保持在队伍的中后方就可以，但你不是炮台，你是一个游击手。要不停地游走，因为你较弱的防御力和较少的闪避技能会限制你被近身后的逃脱能力，所以一个箭神水平的高低，主要体现在你对距离的判断和敌人走位的判断，要料其动向而打，料其距离而进退。

推荐技能主要为旋风踢、三角箭等逃避近身技能，以及追踪箭、震裂箭、怒气爆射等强力控制攻击技能。

4. 游侠

像风一样的迅速，像风一样的飘逸，你想抓住他？你抓得住风么？一个顶级的游侠是不会被任何职业轻易抓到连击，那超多的躲避技能和快速的技能频率，给游侠在副本和PvP中定义为一个游走于队伍侧翼的游击手，没有强力的DPS输出，但是拥有大范围打击以及优秀的生存能力，已经为游侠的操作方向指明了道路。你可以不需要远距离的射杀，你需要的是抓住敌人打击，然后逃脱掉敌人的反击，再抓住敌人打击，以次循环而慢慢消磨掉敌人的意志力和决心，让你成为最难缠的角色。高节奏的打击和躲避意识将是考验一个游侠是否合格的标准。

推荐各种躲避技能一定要学，游侠生存之根本，其次为连招技能，主要推荐为旋风飞腿、暴烈踢等等。

5. 祭祀

万能的光明神啊，我用您的神光沐浴着我战斗中的队友。祭祀是一个队伍不可缺少的力量，各种状态的辅助、加血是这个职业最主要的定位。不管在副本还是PvP中，没有祭祀的队伍将承受着没有补给不能持续作战的打击。出色的防御以及盾防状态使得祭祀不会轻易倒下，各种物理及法术连招也为牧师提供了相对稳定的DPS，所以没有他真不行。

推荐技能为各种加血和辅助技能，战斗技能适当选取，毕竟PvP的时候你主要的责任还是进行辅助。

6. 贤者

无上的防御状态，猥琐的躲闪技能，造就了贤者PvP强势，这个强势也只是能够使自己处于不败之地，能不能打赢别人还要看技术哟。可能现在所有职业在PvP时最头疼的就是见到贤者了，那恶心的保命状态以及猥琐的躲避，再加上能够自己加血，真是先立于不败之地。贤者PK也是讲究技术的，你不能光耗打不死别人也是无用的，何况技能使用失败造成的被连还是会有的，所以贤者操作虽说简单也是属于考验意识的流派。贤者在游戏中更多的被定义为PvP中，副本组队中出现率不大，但也不能否认组队带上贤者的安全性有大幅度提高。

推荐技能为各种格挡、治愈、浮空调整和侧滑系列，以及神圣冲击波、落雷等攻击技能



法师技能



弓手打怪效果

7. 元素师

冰火二重天是对于元素师最贴切的描述，现在的元素都是双修，因为技能不需要什么前置，又可以最大限度发挥火系的威力，再加上冰系的控制，所以元素双修已经成为主流。游戏中元素师被定位为副本和PvP中的强力远距离DPS，又可替补控制，对于喜好法系的玩家是相当过瘾。把握好距离尽量少近身也是一个合格元素师所要学习

的必须手法。

推荐技能为佛罗斯特风、冰刺这些控制技能，以及火径、火焰风暴这些高伤害的火系DPS技能。

8.魔导师

用光明和黑暗的力量掌控战场中的一切，用这句话来形容魔导师是最好的选择。魔导师在副本以及PvP的定位中，被归分于控场职业，超多的控场技能，以及相当恶心的逃生技能，使魔导师在副本中不再依靠输出而取得队友的信赖，你可以保护空血的队友轻松逃离战斗第一线，也可以用时间魔法帮助自己更迅速地后退补给，更可以在PvP中体验一个人去控制战斗的感觉。一场PvP如果存在一个魔导师，如果他可以充分地保护自己，那么这场PvP可能就会按照他所希望的步调而进行下去。此职业要求的操作意识也是相当高，用得好就是一个队伍最好的调度者，用不好将会成为队伍第一个牺牲品，所以一切都看你的意识以及操作。

推荐技能为时间系的时空枷锁、减速地带，以及暗系的召唤黑洞和上升重力。

八大职业我就为你介绍到这里了，不管是不是很全面，希望对于你的选择可以提供一些建议，没有最强的职业，只有最强的玩家。

四、副本攻略

《龙之谷》这款游戏主要以副本升级为主，没有野外怪可供玩家猎杀，所以所有的练级过程都在副本中进行，因为副本数量过多，我为大家主要介绍下掉落橙色装备的32级“地狱犬巢穴”副本。

“地狱犬巢穴”副本为32级深渊副本，难度较大，但是最后Boss掉落的橙色32级套装却是相当诱人，那么大家跟我一起来走进这个副本，看看单人如何KO掉最终的Boss：嗜血的卡卡里。

此副本位于“神圣天堂”的“黑山山脚”内，因为副本为深渊副本，所以入场需要“黑暗大君主印章”一个，完成每日成就的“神圣天堂深渊”副本就可以获得“黑暗大君主印章”一个，一天最多只能获得两个副本钥匙，也就只能进入两次副本，所以要珍惜机会。如果觉得自己水平一般，可以召集拥有钥匙的朋友一起进入打装备。副本分为5个地区，除了第4地区没有小Boss以外，其他地区都会拥有小的精英Boss等待着你。

进入副本第一个地区后，会出现牛头怪骑士和牛头怪指挥官，这个难度不大，可以轻松杀掉过关。进入第二个地区，顺着路走，桥下会出现克罗乌小精灵、中将兽人、兽人炸弹狂、小妖精技术兵以及地精忍者。兽人炸弹狂和小妖精技术兵属于远程炸弹攻击，因为怪物比较多而且集中，一定要注意躲避炸弹，如果被击倒将会很难站起来，杀掉所有的怪物后可以进入第三地区。第三地区的怪物为布洛怪萨满、火焰骷髅人和黑暗骷髅人。想要通过第三地区必须要打倒布洛怪萨满拿到钥匙，但是不杀掉火焰骷髅人和黑暗骷髅人是不能够召唤布洛怪萨满的，而且召唤布洛怪萨满后会出现很多小怪，这个不用管它，消灭掉萨满，其他小怪也会消失。进入第四地区会通过三个门，分3阶段召唤怪物，第一阶段里出现地精狙击手、地精暗杀者、小妖精守备兵；第二阶段出现中将兽人、兽人指挥官；第三阶段出现食人魔指挥官和一些怪物。这里一定要迅速清怪，不然时间长了怪物会继续刷新。进入第四地区后，会出现两只精英Boss——食人魔指挥官和食人魔苦，要想通过第五地区，就要同时消灭两个怪，消灭一个后，10秒钟之内不能消灭另外一个，死了的就会复活。这里如果不是单刷，建议先把一只打到30%血以下，然后由一个队员拖着跑，其他人迅速清理第二只，然后同时KO掉，以保证通关的效率。通过第五地区后，我们就能见到这次副本的主角色，32级Boss：嗜血的卡卡里。

此Boss共有5条血，魔防普通，物防偏低，魔法系伤害高，物理伤害低。

第一条血：只会扑倒、后踢、吼叫（攻击大概6滴血左右，但是范围大，会弹开）。

第二条血：开始释放单体魔法攻击，第一种，180度范围吐火球，火球多，伤害一般，碰到就灼烧（火球的烧过的地面碰到也会受伤害及附加灼烧）；跟踪单体冰魔法（碰到就被冰冻，速度很慢，看见跑远点就行）；前方一直线的黑色闪电（伤害最大一招，魔防1000+、血5000以下被打到直接挂掉）。

第三条血：开始释放群体魔法攻击，第一种，大火墙（动作：身体下出火，然后马上向周围喷射，360度中等范围）；第二种，小暴风雪（动作：头朝上发射一枚大冰钻，然后在空中散开很多小冰钻，稍微带跟踪效果，砸中会被冰冻碰到就会受到多次伤害）；第三种，群体黑电（动作：前双脚突然砸地，没有伤害，但瞬间大范围群电，落下有间隔性的无规律闪电）。

第四条血：开始群体魔法和单体魔法。

第五条血：三个口子无限出小狗，攻击偏高，Boss开始狂暴地加速释放魔法。

Boss的前四条血都比较好过，近战只需要注意走位和使用技能躲避或者硬抗。从第五条血开始进入真正的Boss阶段，狂暴的Boss和大量涌入的小狗将会对队伍的控制力产生相当大影响，所以一定要控制好节奏和分工。Boss给的奖励也是相当丰厚，推掉一次肯定会出一件橙色装备，还有制作橙色套装所需要的材料，所以大家不要手软哟。

《龙之谷》15天的内测已经圆满地结束了，我也顺利地完成了这次探班。总体来说，这款游戏还是相当值得大家期待的，超Q的游戏画面能吸引到大批量游戏迷进入，而且畅快的游戏节奏和多种游戏玩法也会有更高的可玩性，疲劳系统的加入让玩家可以轻松自在地游戏，而不会像其他MMRPG网游一样为了升级没日没夜地拼命。是一款比较不错的休闲娱乐游戏，游戏的操作可玩性还算不错，但是请不要和那些已经成名的副本型游戏相比，毕竟这是款3D的格斗类游戏，它的定位也就在于此。

最后要感谢‘Star战盟工会’收留了我这个独自奋战的小编，还给予了相当高的技术支持，谢谢你们。最后让我们喊出《龙之谷》那句经典的口号吧，“我爱DN，不要FAIL”！ P

穿越时空，统领卡鲁姆斯大陆

策略网页游戏的巅峰之作



在网页游戏高速发展的今天，由久游自主研发的《勇士无敌》，以次世代网页游戏开山之作的姿态出现在广大玩家面前，凭借着优秀的产品质量和创新的营销模式开创了全新的网页游戏模式。



三网合一，亿万玩家齐享佳作

“三网合一”是久游网运营网页游戏提出的新理念，所谓三网合一就是指将网络小说、客户端网游、网页游戏三者通过统一的世界观紧密联系在一起，为玩家和读者 呈现一个完整的、宏大的、互动的虚拟世界。如《勇士无敌》的游戏背景缘起《勇士OL》，主角穿越数万年前，重新演绎新的战争格局。而与《勇士无敌》的同名小说则以塑造出了一个纵贯卡鲁姆斯大陆千百年的宏大战争年代，为玩家展现一个游戏中的种族之间、国家之间混战征伐、称霸世界的西方玄幻故事。三个平台互通互联，白天玩网页游戏，晚上玩客户端游戏，闲暇时看小说。共有的背景设定、画面素材让玩家在任何时候都可以感受到游戏的乐趣。

力压群雄，史诗背景前所未有

当今的网页游戏中，游戏背景似乎总是被忽视的角色，多数公司并没有把其作为一款游戏中重要的一部分来对待。但既然是开山之作，那么《勇士无敌》在游戏背景上也是颇下功夫，不仅和客户端游戏《勇士OL》互联，在着手研发前就已经撰写出来。背景为西方科幻风格，拥有详尽的国家军事体系，人文社会文化、习俗、礼仪等等，架空出一个立体鲜活的世界。对于玩家来说，游戏背景是对游戏的第一印象，一个好的游戏背景对玩家进一步体验游戏起到了重要的铺垫作用，能够更快速的了解和代入游戏，从而得到更好的游戏体验。

精美绝伦，3D建模画面华丽

3D建模技术虽然算不上新鲜，但在引用在网页游戏中还是凤毛麟角，《勇士无敌》就是这样一款游戏。《勇士无敌》的手法以魔幻、华丽为主，突出角色、英雄和建筑物的塑造、圆润自然、入木三分。然而在战斗场景中上却加入了大量的特技效果和描述，以至于看起来有些夸张，但正是这样的一种感觉才符合了一款以西方魔幻风格为背景的游戏应有的游戏氛围。你可以想象得到，这已然不是一款游戏所能带来的感受，那种细腻的程度绝不是你用眼睛来看就可以感受到的，你的大脑和嗅觉仿佛都能够亲历其中，种族之间浓烈的憎恶气味充斥着你的鼻腔，一草一木的微弱变动都会牵起你绷紧的神经，战斗，一触而发！

除此之外，游戏在色彩上的把控也是可圈可点。每一个种族所呈现的画面和颜色都如此鲜明，每一种色彩都诠释着那个种族与生俱来的特色和个性。置身在那样的画面中，让玩家将本就有些热血沸腾的感觉带入到了战斗中去，完全被整个意境所包围。

百无禁忌，海量内容玩点众多

《勇士无敌》的精粹——“策略”二字可谓贯穿了整个游戏。对于喜欢在战斗中彰显智慧的玩家来说，丰厚奖励的野外战斗，无上荣誉的竞技场、凝聚力强大的工会副本是你们在游戏中的最好选择。野外掉落的极品装备，让你如虎添翼，超强对决的竞技场，让你血液沸腾、登顶荣誉巅峰，一览众山小，团结一致的工会副本，团队力量的最高体现！对于喜欢休闲，却也希望能够玩得出彩的玩家来说，别有趣味的野外怪物、宝物的寻觅、矿点的采集、建筑还有奖励丰富的任务让你轻轻松松就可以体验休闲玩家的快乐，还可以养精蓄锐的对付外来侵略者，回家偷着乐。

国内首款真正的策略网页游戏，用其全新而富有魅力的游戏内容，为我们带来了与众不同的游戏体验。同时，作为久游自主研发的页游产品，《勇士无敌》大胆地将优秀的产品和先进的营销理念想进行完美结合，无论是游戏本身的质量，还是外在新鲜的宣传点，都将开辟国产页游的先河。P



扛鼎巨作《成吉思汗2》全新十二职业火爆亮剑

比这炎炎夏日更火爆更热烈的，除了南非世界杯，还有什么？当然是——《成吉思汗2》！

继首款自主研发产品《成吉思汗》取得骄人成绩之后，荣获2009年国内“十大游戏开发商”和“十大游戏运营商”两大桂冠的麒麟游戏公司，历时3年，耗资2亿元，于今夏重磅推出2010年网游扛鼎巨作《成吉思汗2》，即将在8月下旬进行首次封测

《成吉思汗2》由金牌制作人尚进先生担纲制作，通过高端新技术的应用，细腻时尚的画风，打造出不同以往，带有强烈视觉冲击，却又不失清新、华丽的史诗战争。

全新世界 霸气依然

《成吉思汗2》是一个全新的世界，与上代产品截然不同。全新十二大职业风格迥异，玩法更多样，地图更庞大。欧洲古老职业的加入，拥有神秘而强大的炫丽技能；全新场景地图开放，版图面积比前作整整扩大了4倍；众多PvP、PvE玩法设计，如全球最大的多人副本、攻城略地的城帮战等，均属MMORPG网游首次独创。

《成吉思汗2》延续了“成1”的恢弘霸气，老玩家轻松即可找回纵横“成1”时的快感，同时注重新手培养，丰富趣味的教学任务确保新玩家也能一同畅游。

这一切的一切，都相当于在交给无数令翘首企盼的玩家们一颗定心丸，放心吧，“成2”绝不会令玩家们的关注和等待落空，一切相信喜爱MMORPG重PK和史诗剧情的玩家都很快就将有机会“享受人类游戏史上最惨烈的PK乐趣”。


游戏实景截图

十二职业 各领风骚

下面让我们率先撩起《成吉思汗2》的神秘面纱，一睹即将率领黄金军团铁骑纵横驰骋在崭新的欧洲大陆上的新十二职业吧！

最热忱的神职者地中海十字军永远是战场中最骁勇的斗士，在战斗中既可以像武士一样吸引火力，也有不错的攻击输出。

近身战斗短期爆发力强大的西域圣火使凭借本身出其不意的控制技能，在成2各种规模的战斗中都是不可缺少的突破对方阵型的利器。


游戏实景截图

职业属性为敏捷和远攻的西夏刺客作为标准的远程输出职业，瞬发技能多，伤害高，恢复弩箭的能力也很高。凭借手中的弩傲人的伤害力，无论是在战场还是PK都有着不容小觑的威力。


游戏实景截图

蒙古近卫军是成吉思汗征服欧洲的主力部队之一，拥有超长的攻击距离，强大的的牵制能力，是团队作战中不可或缺的人选。

拥有强大的控场能力的斯拉夫隐修士在任何战场上都是属于必不可缺的一员，他们掌握了已经传承上千年的神秘力量，拥有用精神方式掌握超生命形态的秘密和能力，在有足够魔法支持的前提下，火力全开的隐修士对任何人来讲都将是一场噩梦。

高原喇嘛是新十二职业中唯一一个依靠召唤兽进行战斗的职业，虽然个人没有攻击技能，但强大的召唤兽使其杀伤能力不弱于其他职业。同时喇嘛又是是团队中超强的辅助职业，能够大幅减少队伍在战斗中的成本。

作为大军中永远的先锋，具有嘲讽技能，擅长近身作战的武士防高血厚，持久力强，能抵抗任何强烈的攻击，保护队友，让战斗变得更加的轻松。

江南剑侠是飘逸而灵动的杀手，能够在最短的时间对对手造成巨大的杀伤，讲究一击必杀，瞬间将对手放倒在地，配合隐遁身法，全身而退。

草原骑射手善于远攻，以超强而持续的输出而闻名，拥有强大的输出技能，是战场上的全能猎手，凭借矫健的身手以持续不断的游击战始终将对手玩弄于股掌之间。

中原火枪手是最为均衡的一个职业，超远的攻击距离，不俗的输出能力，全面的控制能力，顽强的生存能力保证了该职业在任何的情形下都能够闲庭信步，处变不惊。

波斯先知拥有最多的群杀技能，超强的范围攻击能力，承担着攻击主力的责任，强化防御和提高命中率之后，纵横战场游刃有余。

任何一个强大的团队，都离不开最坚实的后盾——雪山萨满，持续不断的治疗能力是团队走得更远的有力保证，每个优秀的萨满都绝对是团队最受欢迎的对象。

以上这十二种职业，攻防兼备，优劣互补，他们将重新演绎消逝的人类文明，组成最强大的国战军团，一举摧毁敌人的城池。

一切尽在《成吉思汗2》，只等你来！

2D网游的仰望 《天朝OL》打造心目中的完美国度



《天朝OL》简介

天朝威武，群雄逐鹿，乱世纷争，谁主沉浮！中青宝全新年度2D力作——《天朝OL》带你领略霸气十足战火耀天的火爆战场。兵临城下，诸侯乱战，领略激斗快感；百变灵兽，万人国战，任你肆意纵横；技能连招、神秘虎符，引领全面革新。刚劲写实的风格、古韵悠然的画面、灵动绚丽的特效，一切只为玩家打造心目中的完美天朝！

释放心中的热血，精彩尽在《天朝OL》！

天朝威武，谁主沉浮！中青宝旗下自主研发年度大作——《天朝OL》集结了国内顶尖美术及自主研发引擎倾力打造，以华丽酣畅的笔墨，细致入微的场景刻画，勾勒出霸气十足战火耀天的战场，打造玩家心目中的威武天朝！

特色一：百万字的剧情，最宏大战场

挥洒热血，与春秋名将一决雌雄！醉卧沙场，披甲上阵力退千军！

《天朝OL》构建了最恢宏大气的游戏世界。猎猎旌旗在风中作响，千军万马兵临城下，秦、越、晋、齐、楚五国争霸，乱世之中尽显风流。历史的长河中再起硝烟，《天朝OL》百万字的剧情为你展开一个前所未有的新奇世界。三千墨门子弟何去何从，诸侯国中又隐藏着何等惊天秘密？

特色二：顶尖美术，动态粒子渲染效果

《天朝OL》采用了最新的自主研发引擎及渲染技术，拟真的动态光影效果力求达到最极致的效果。。古韵如水，圆融的画面中流动着动人心魄的旋律。该作采用了中青宝全新自主研发的新时代引擎，集国内顶尖美的倾心设计，运用动态粒子渲染技术，实现了可以媲美3D游戏的画面效果。远近景交融，格局精心布置，达到了国韵美学及建筑艺术融合的新高度。



踏步于气势雄伟的皇城宫殿、感受狂沙漫天的大漠风情、名山大川逐一欣赏、星泉流瀑布律动有音。桃源三千里，古树参天，长亭依影，分外美丽。小巧精致的苏州园林，剑影交错的虎丘剑池，凶险莫测的遗址地宫，精致华丽的美景绝对能给你最极致的视听体验。

特色三：可进化宠物系统，超爽的十万人国战



《天朝OL》亮点玩法如点点繁星，可进化多形态的宠物系统和十万人国战堪称一绝。《天朝OL》支持神宠通过培养和合成手段进化成多种高阶形态，养成元素更加丰富。四种全新的形态完全由最初的宠物进化而来，等级和资质均会大幅度提升，免去许多其他游戏中随着角色的等级提升，宠物过时被淘汰的弊端。为了增强画面的质感，在宠物设计上，《天朝OL》选择了强化渲染质感的方向，勾画出整体框架后采用创新技术雕琢细节。





敌万国，势争霸，激情澎湃的国战系统也会是崇尚热血的玩家们的最爱。人如蚁，车似沙，两军对垒，攻城拔寨，入《天朝OL》，与万国交战，在十万人的大战场成就你的霸主传说。

特色四：15大战斗风格，999种连招，首创虎符系统

《天朝OL》中的许多特色玩法成为其它2D网游仰望的存在。绚丽多彩的战技，行云流水的连招。首创擎天、鬼谷、御翎、刺客、妖姬五大职业，立足于诸子百家流派，带给玩家们爽快的扮演体验。擎天力斩可破军，鬼谷一派通五行，御翎千羽穿日月，刺隐幽光霜雪明，妖姬美瞳摄心灵，每个职业又分三大流派共15大战斗风格，拥有999种连招。

除了富有打击快感的连招外，神秘的虎符系统也堪称独一无二的亮点，引领2D网游的一次革新。

仰望2D网游星空，仰望《天朝OL》新世界！天朝威武，霸气来袭。2010庚寅虎年，夏，中青宝压轴大作《天朝OL》即将启动首次内测，邀你一起畅享精彩！

《梦想世界》阵法系统，相生相克玄机暗藏

战斗系统是《梦想世界》最具特色的系统之一，各种招式相生相克，利用猜招，可以预测对手下一回合的招式先发制人，如此见招拆招，才能立于不败之地，也才能演绎出精彩丛生的有趣战斗。不过我们今天要说的可不是招式系统，而是与战斗息息相关的——阵法系统。

阵法之精妙与招式系统异曲同工，都源于相生相克的道理。它是一种战斗辅助系统，能够对人或召唤兽产生属性影响。工欲善其事，必先利其器，准备好阵法，是战斗胜利的一个必要条件。

阵法小常识

“八阵图”是由诸葛亮所创，它吸收了井田和道家八卦的排列组合，兼容了天文地理，是古代不可多得的作战阵法。分别有天覆阵、地载阵、风扬阵、云垂阵、龙飞阵、虎翼阵、鸟翔阵、蛇蟠阵这8种特殊阵法。

老祖宗留下的东西，咱梦想肯定不能丢。只会更加的发扬光大。《梦想世界》的阵法除了上述的八种阵法外，还多了个普通阵。系统默认阵形就是普通阵，此时队员的战斗属性为正常值。多了一个也算多嘛，所以《梦想世界》共有9种阵法。

阵法获得方式

阵法就像是一本世外高人的武功秘籍，并不是谁都能随便得到的，只有努力练功的人才有资格获取。在《梦想世界》中，有2个途径可以获得阵法。

1.到清风村（160，53）找“项镖师”，完成他委托的运镖任务，累积镖局声望。消耗300镖局声望可兑换一张“八阵图”，使用八阵图即可学习到图上记载的阵法。只要30级就能领取运镖任务，这对一般的玩家来说都不算门槛。跑镖一次得2点声望，吃个祝福丹得3点，100次就可以换阵法，时间玩家首选。

2.向玩家直接购买。在花好月圆区，最贵的天阵价格在350万左右，便宜的阵法几十万就能买到。嫌麻烦的就不跑任务了，直接买，而且任务换来的阵法是随机的，购买更能有的放矢，需要哪种阵法买哪种即可。

在队伍中，队长拥有阵法，必须在5人组队的情况下，才能获得相应的阵法效果。

阵法效果及运用

对梦想不熟的朋友，可能还不知道阵法的效果，在此先简单介绍一下。每个阵法都有各自的特色，同时又互相牵制，生息相克。

天覆阵：全攻阵，队长与队员对敌任何伤害+15%，自身受到的任何伤害+5%，克制龙飞阵、虎翼阵、鸟翔阵。

地载阵：全防阵，队长与队员自身受到的任何伤害-15%的效果，克制天覆阵、龙飞阵、蛇蟠阵。

风扬阵：速攻阵，队长速度加10%，队员对敌伤害+10%，克制天覆阵、地载阵、鸟翔阵。

云垂阵：普防阵，队长自身受到的任何伤害-40%，速度-10%，队员自身受到的任何伤害-10%，克制天覆阵、地载阵、风扬阵。

龙飞阵：回避阵，队长队员躲避+10%，克制风扬阵、虎翼阵、鸟翔阵。

虎翼阵：普攻阵，队长对敌任何伤害+15%，队员速度+10%，克制地载阵、云垂阵、蛇蟠阵。

鸟翔阵：全速阵，队长队员速度+10%，克制云垂阵、虎翼阵、蛇蟠阵。

蛇蟠阵：法防阵，队长队员破魔率+10%，克制风扬阵、云垂阵、龙飞阵。


地载阵VS天覆阵


虎翼阵VS风扬阵


蛇蟠阵VS云垂阵


鸟翔阵VS地载阵

特殊阵法的效果如上所述，在实际作战时，不仅需要根据自身队伍的特点来选择相应阵法，更重要的是，利用阵法相生相克的原理，预测对方队伍的阵法，并选择相应阵法克制。

为了发挥自己队伍的优势，己方队伍火力大于控制，应该选择攻阵，反之，则可以选速阵、防阵。但是在战斗时，仅仅考虑发挥优势是不够的，更重要的是，选择能够克制对方的阵法。

因为阵法是在战斗开始前开启的，在战斗中无法更换，所以，阵法的运用其实就是一个博弈的过程。在《梦想世界》中，玩家常用的阵法主要是天阵、地阵、云阵、风阵和虎阵。如果选择阵法时，能够做到发挥己方优势和克制敌方兼顾，就是最好的选择。例如，如果对方是火力多，而己方控制多，此时一般选地阵；如果对方控制多，那你可能会选择开鸟阵，大家拼速度，打控制。

不过正如之前所述，选择阵法是一个博弈的过程，因为当你在猜测对方队伍阵法的同时，对方也在猜测你的阵法。有时你可能聪明反被聪明误，被技高一筹的对方钳制。这也正是《梦想世界》最高明的地方——你永远不知道这场PK的结局是什么，除非战斗结束。充满悬念，也正是《梦想世界》战斗系统最吸引之处。

相约《极速轮滑》 全世界都是我们的赛道



中华网游戏集团（CDC Games）旗下的首款极限运动竞速网游《极速轮滑》已于7月7日开启首次封测。这款以直排轮运动为主题的网游，在保留有经典竞速网游精髓的同时，结合轮滑运动自身的特点，融入了众多的创新元素，把这项备受大家欢迎的运动项目搬上网络，让喜爱轮滑的人们在闲暇之余，轻轻舞动手指，便能尽享轮滑乐趣。

融入MMO成长元素

《极速轮滑》大胆创新，在竞速游戏中融入MMO成长元素，丰富了玩家的选择，增强了游戏的挑战性，带来更多的乐趣。玩家们可以在精心打造的游戏大厅中遇见众多NPC，从他们那里学习各项轮滑技术，接受各种任务，考取多个等级的轮滑执照。每当玩家完成这些任务或是在比赛中取得好的名次，系统都给予玩家一定的经验与物质奖励。随着等级的提升，玩家可以学习更多的技能，购买更多的道具。



功能强大的游戏大厅

《极速轮滑》为玩家们精心打造了一个以城市街头为背景游戏大厅，凸显这项炫酷运动的街头文化色彩。在这个练习、娱乐与交友功能兼备的社区大厅中，为爱秀的玩家准备了众多小游戏与设施齐全的极限运动场地。跳台、组合技巧台、碾磨杆、U型池…… 现实生活中您可以看到的极限运动场地设施，在游戏中也一一还原，给玩家无比真实的感觉。在这片场地中，玩家通过手指在键盘上的舞蹈，可以弥补现实生活中想到却做不到的遗憾，寻找到有别于竞速比赛的乐趣。比赛之余，玩家们汇集在游戏大厅中，相互交流，尽情娱乐。通过多样的团队游戏和强大的聊天系统交流心得，增进友谊。找到志趣相近，情投意合的朋友不再是难事。





个性的角色与潮流的服饰

轮滑运动是潮流的代名词，《极速轮滑》也是潮人的天堂。游戏中的人物角色富有十足的个性，配上量身打造的上百种服饰装备，玩家可以在游戏中充分秀出真我风采。无论是另类的朋克一族，还是时下流行的萝莉、正太、御姐…… 都可以在游戏中找到属于自己的定位。除了紧随潮流的时装外，游戏商城中也陈列着为各个角色精心设计的专用套装。在设计这些与众不同的套装时，选择的题材十分广泛，玩家穿上身后效果出众，趣味十足，叫人爱不释手。

绚丽的花样特技

在轮滑的世界中，绚丽的花样特技配合潮流的穿着打扮才能成为众人瞩目的大明星。在《极速轮滑》中，玩家们可以轻松完成数十种在日常生活中很难施展的华丽绝技。除了相对基础的磨滑，侧空翻等常见特技动作，还有一些变幻莫测，仿佛脱离地心引力的花样技巧让玩家在极限运动场上尽显风流，叫旁观者看得如痴如醉。熟练掌握这些特技动作不仅是为了展示自我，在比赛中合理运用它们更会带来意想不到的收获。



多样的竞赛模式

比赛是所有竞速游戏的核心部分，《极速轮滑》包含众多的比赛模式。无论是轻松搞怪的道具赛，还是完全凭借技巧制胜的竞速赛，都使玩家既可以体验到比赛中你追我赶的极速乐趣，挥洒青春激情。竞速赛考验的是玩家对轮滑技巧的精确掌握以及对赛道的熟悉程度。轮滑装备的优劣也会对玩家的成绩造成相当的影响。玩家们可以在改装商店中自己动手挑选打造一双最适合自己的拉风战靴。以整蛊搞怪为乐的竞速赛则充满了趣味十足的未知因素，熟练运用十余种整蛊道具外加天上掉馅饼的好运气才是至胜的法宝。在竞速赛与道具赛模式下，玩家们又可进行个人与组队比赛。一个考验的是个人能力，一个则依靠整个团队的协同配合才能夺取最终胜利。

除此之外，丰富趣味的任务系统，3D漫画风格的游戏画面，大量动感十足的Hip-Hop风格原创音乐等等都是此款极限运动竞速网游的魅力所在。总之，在这个炎炎夏日中，《极速轮滑》这样一款以城市街头为主要背景，融入MMO成长要素，拥有丰富的任务系统，道具、竞速等多种比赛模式相辅相成，结合火热劲爆的社区交友系统，四处洋溢着时尚、青春与激情的竞速网游大作，一定会让大家乐享极速盛宴！

官网地址：http://sg.cdcgames.net P

《天龙八部2》——情与义

江湖就是一个大染缸，置身其中，再单纯的人都会被染成五颜六色。为了在江湖上扬名立万，许多人忘记了道义，为达目的不择手段，令人不齿。更有甚者，朋友、兄弟、师徒都只不过是自己的垫脚石，他们背弃朋友、欺师灭祖，只为换得一时的荣华富贵。

为了减少这种不正之风，加固朋友、师徒间的情谊，武林盟主于九莲组织了两场声势浩大的活动：四海金兰与天下桃李。活动针对的对象，乃是全武林的结拜兄弟与师徒。于九莲希望通过这两场活动，能够加深侠士们师徒、兄弟间的情谊，营造一个有情有义的天龙江湖。

金兰花前兄弟情

四海金兰活动，于九莲特地请来吏部官员陈夫之主持。陈夫之是有名的重情之人，且乐善好施，为江湖中人所敬佩。

修为在20级以上的结拜兄弟，组成至少两人的队伍，就可以在陈夫之处参加活动。报名后，陈夫之会给队长一棵美丽的金兰花，还会给出一个随机地点，让侠士们前往该地。到达指定地点后，使用金兰花，便会出现一名神秘的金兰花NPC。



洛阳陈夫之

与金兰花NPC对话后，才知道其遇到了莫大的困难，需要侠士们的帮助。金兰花NPC会先后发布出5个任务；队伍在一一完成这些任务后，再次与金兰花NPC对话，便会引出控制金兰花的神秘Boss。



义妹，随我来！咱们去参加“四海金兰”活动。

这时，就需要兄弟间默契的配合了。俗话说得好：兄弟齐心，其利断金！大家齐心协力，Boss终究会被击杀。

助金兰花脱困后，大家可以回到陈夫之那里交任务。遵照于九莲的吩咐，陈夫之给侠士们准备了相当丰厚的奖励。



大理善人聂政

波斯菊、大波斯菊、波斯兰、波斯玫瑰等美丽花朵；落英缤纷、剑雨飘香、飞火流星、紫气东来等绚丽烟花；糖果盒、雪人、冰块、大铃铛等趣味变身道具；天灵丹、地灵丹、小灵丹等修炼良药；还有土灵珠、珍兽滋补丹、马鞍等奇珍异宝。以上奖品，陈夫之会随机奖赏给侠士们。



自古以来，都是严师出高徒。大家千万别曲解了师傅们的一片苦心啊！



骑着蜘蛛闯天涯

既加深了兄弟情谊，又获得了珍贵宝物，如此活动，怎能让人不爱？

桃李苗旁师徒恩

主持天下桃李活动的是闻名江湖的大理善人聂政。修为在20级以上，具有师徒关系的两人以上队伍，可以由队长在聂政处报名，参与活动。

与“四海金兰”活动类似，队长报名后，会获得一件任务物品，这次是桃李苗。同时，聂政会给出一个随机地点，让大家前往那里。

到达指定地点后，队长使用桃李苗，会召出一个桃李苗NPC。与之对话，队伍也会获得5个任务。完成这些任务后，最终Boss出现。击倒Boss后回到聂政处交还任务，领取奖励。

这个活动的流程与四海金兰活动一样，只不过参与者由兄弟换成了师徒。侠士们获得的奖励也是一样的：鲜花、烟花、变身宝物、修炼珍品等奇珍异宝。

虽然可能有人是为了这些奖励才去进行任务，不过我想，在这个虚拟的江湖世界中，情与义，并不只是一句空谈或者几个任务。P

《地下城与勇士》——DNF第八章之“战”

随着《地下城与勇士》第八章的到来，决斗场以及PVC方面都做了不小改动，各位热爱PK的勇士想必已经等不及想知道具体内容了吧。

首先说一下PvC方面，PvC改动方面魔法师小妹妹的幅度最大，全体魔法师职业所有武器逆硬直减少20%，大概是因为球连太强力了吧，所以稍稍削弱了一下，不过别担心，龙牙与落花掌的范围还有契约召唤：赫德尔都做了一定程度的强化。战斗法师在其中强化了不少哦，基本所有技能的攻击力都增强了，CD减少，所需连击数减少，唯一遗憾的是觉醒技变身贝亚娜CD时间增加了20秒。召唤师则改动了很多细节，比如召唤物可以攻击浮空与倒地的敌人了，弥补了以往召唤物不能攻击浮空倒地敌人的盲点，并且增加了新技能：召唤兽净化——消除我军召唤兽的异常状态后恢复自身MP，且在一定时间内增加自身施放速度的主动技能。还对所有召唤物进行了数值修正，变得更为强力。







天界地下城

其他职业只有阿修罗与枪炮师的部分技能小幅增加了攻击力，包括爆炎波动剑、无双波、邪光阵、不动明王阵与卫星射线，不过与魔法师的改动比起来只能算是小巫见大巫啦，只能说聊胜于无。

好啦，接下来到大家最关心的PvP决斗场部分了，首先所有职业回避率在决斗场只适用一半数值，例如以前的20%回避，在更新后决斗场中效果变为10%回避。接下来是单独的职业分析。

首先是竹竿枪手，漫游在决斗场中所有伤害小幅度减少，复仇反击眩晕时间减少一半，乱射攻击力减少；机械嗜战追击者冷却时间增加至10秒，空战机械风暴冷却时间增加至25秒；弹药专家闪击地雷冷却时间增加至8秒，设置后最长持续时间减少至3秒；枪炮师潜能爆发命中率小幅上升，加农炮小幅减少蓄力时间。嘿嘿，是不是除了枪炮师大家都很失望？别急，接着往下看。

接下来是魔法师妹妹系列，魔道学者决斗场中所有攻击力减少5%，魔道酸雨云冷却时间增加至30秒，熔岩药瓶冷却时间增加至30秒，减少大成功时熔岩范围，减少寒冰粉的冰冻几率；元素师的天雷增加眩晕时间与几率；战斗法师决斗场中所有伤害小幅减少。竹竿们是不是平衡了很多？别急，下面还有大叔跟格斗家呢。

圣职者大叔的缓慢愈合减少HP恢复量，篮拳圣使的俯冲腹拳，俯冲直拳，俯冲翔拳冷却时间增加至4.5秒，并减少俯冲腹拳的攻击力和眩晕几率。瞬拳冷却时间增加至9秒，破碎之锤浮空力减少，冷却时间增加至8秒，刺拳猛击结束动作无法攻击完全倒地的对手，决斗场中硬拳精通俯冲腹拳的霸体效果消失；圣骑士的圣光守护增加了可承受的伤害。是不是开始觉得这次改动还是不错的？



暗夜使者

至于格斗，只是增加了散打的霸体护甲冷却时间与街霸爪精通的出血伤害，基本变化不大，哦哦，对了，要记得在决斗场中召唤下级精灵每次只能一个咯。

在第八章中除了这些还针对玩家建议对一部分地下城进行了改动，烈焰格拉卡、黑暗玄廊、炼狱、极昼、第二脊椎、山脊、白色废墟、布万加的修炼场、冰雪宫殿、暗影迷宫、月光酒馆、迷乱之村哈穆林、热血八番街、绿都格罗兹尼，的地图结构和怪物有所改变。在极昼中，攻击天帷巨兽的肉囊时增加重力的几率大幅上升。

除了削弱了部分Boss外，评分系统也改成了只看连击数的新系统，总之，第八章看点多多，改动多多，让我们尽情期待第八章的到来，体验焕然一新的DNF吧！

内涵与平衡之美 管窥《九阴真经》里武侠世界

说起武侠，会很自然的想到金庸、古龙、梁羽生这些文学大师的武侠故事来，他们联系历史而不拘泥于历史，想象充分并且大度，复杂多面的人物性格刻画更让一个个经典的角色跃然纸上、栩栩如生。这就是我们所独具的武侠文化，在不脱离现实世界的基础上，又将虚构的江湖门派之争、正邪之斗、恩仇之报、民族斗争等环节一气呵成，表现得淋漓尽致，于是让世界观与精神世界变得丰富多彩起来，最终形成一种亦梦亦真之美，回味无穷。可惜的是，随着网络的冲击，纸质读物开始慢慢被人遗忘。

不过，在短暂的销声匿迹后，随着中国风盛行全球，久违的武侠文化近年起也再度迎来了第二春。这部分也要归功于嗅觉灵敏的国内各网络游戏厂商，在他们所代理的外来大作陆续开始黯然倒塌之际，业界的焦点纷纷转向了武侠招牌，希望借此重振旗鼓。然而，遗憾的是，由于西式RPG快餐型网游对中国市场的长期垄断以及游戏理念的日益固化，导致一些厂商为了迎合现代青少年的心理需求，增添游戏的丰富性和趣味性，特意在武侠的基础上增加了鬼神、法术之说，在玩法上则向“战法牧”模式靠近，使得武侠文化被严重曲解，纯武侠和玄幻武侠这两类游戏的划分开始模糊。

其实在催生纯武侠游戏的这段阵痛期内，网游作为一个从西方引入的舶来品，却又要重新灌入东方精神使其彻底脱胎换骨，而不仅仅是汉化那么简单，的确不易。在摸索纯东方式MMORPG这条漫长又曲折的道路上，国内很多知名厂商都参与其中。由国内最早的3D网游研发商游戏蜗牛耗时四年研发的大型MMORPG《九阴真经》便是一例，对于这款国字号的实力之作，相信很多玩家已经是相当熟悉，它从立项起即被外界赋予了厚望——重新诠释被WOW式仙侠游戏浸泡泛滥的中国传统武侠文化。

由内而外的武侠内涵

在画风上，《九阴真经》与仙侠游戏不同，《九阴真经》的世界里没有幻想中气势磅礴的巨大建筑或者一尘不染的完美场景，美术团队致力于让玩家体验到那种最接近进江湖的真实感，一切都是取材自现实生活中的名胜古迹。并且，不同性格的玩家还可以按照自己喜好选择不同的身份，经历不同的故事剧情，例如身为峨眉派女弟子的玩家，同时又可以是天下第一绣庄绣艺超群的庄主，那么就有可能收到大明皇帝圣旨前去大内皇宫加工刺绣。





而在奇遇系统的上，《九阴真经》的设计则更为逼真，在游戏中有着各式各样足以改变一生的江湖绝学，这些绝世武功将不再局限于门派武学，也不再局限于终生只能使用一种兵器，但这些并不是所有人都可以学到的，而是需要靠一定的运气和机遇，这就是奇遇系统。

在对战模式上，《九阴真经》的设定也非常丰富，从华山论剑、武林大会到江湖与朝廷、正派与邪派、大明与蒙古再到倭寇、越南、朝鲜……各种不同类型的对战模式都是为了让玩家时刻体验到热血沸腾的江湖生活。而在打斗系统上，《九阴真经》的研发团队也试图竭尽全力地将以往同类游戏所回避的各类打斗技术呈现给玩家，在《九阴真经》的世界里，打斗将不再是虚无空洞的数值伤害，游戏将会通过更形象的表现形式来还原一个更贴近玩家的江湖生活，例如玩家将会被设定成因为腿部中箭而变得一瘸一拐的状态。

在动作功能方面，《九阴真经》也制作了一系列的设定来丰富江湖生活，玩家们可以对饮、做饭、捕鱼酿酒、石壁刻字，还可以齐荡秋千、夕阳泛舟、弹琴歌舞、吹笛舞剑……以至于用游戏场景可以完全制作一个属于自己的武侠电影。而在生活技能方面，除了以往游戏所拥有的铸造采集类职业外，《九阴真经》还为玩家设置了一系列的市井职业以供扮演，这些职业里面包括了算卦师、媒婆、祈祷、唱戏、说书、琴师、棋师、书法家、画家、舞技等等。而最为新趣的则在于婚姻系统，游戏中除了玩家和玩家的互动之外，还可以拥有NPC作为终生伴侣，而不同的NPC有不同的性格，取悦她（他）们的条件也各不相同。

有平衡才是真江湖

游戏平衡性方面，《九阴真经》将呈金字塔型，江湖小生之类的角色将占大多数，而真正的笑傲江湖的武林高手只有那么几个。不过值得注意的是，《九阴真经》的金字塔系统并不是单一的，而是由多个金字塔组成的。正所谓“三百六十行，行行出状元”，在游戏世界中，每个金字塔都会站那么几个登峰造极的人物，比如内功第一、门派武学第一、江湖武学第一、剑法第一、棍法第一、轻功第一、制毒第一、暗器第一之类，或者裁缝第一、人缘第一、农业第一、琴棋书画第一之类。由此每个玩家也都有机会在某个金字塔上攀登到很高的位置，但反之若想在每个领域都登峰造极，必然十分困难。而且即使玩家无法成就个人的伟大，还可以成就团体的伟大。在《九阴真经》中，帮派也会占有重要的地位，作为帮主的玩家可以传授自创武功，可以建机关、建筑、密道、迷宫。通过团队的配合，几十号武功平平的玩家只要联合起来，甚至可以战胜上百的武学高手，成为江湖中一大势力，而这恰恰也是一种金字塔的形式。

由此可见，《九阴真经》所提倡的“真武侠”，并不是让每个人都能成为笑傲江湖的高手，而是提供一个真实中国古代社会的大环境，让每个人都能在这个江湖里成就自己心中的大侠。于是，当做任务不是为了升级经验，而是为了推动江湖剧情的时候，玩家就不再会用速成的心态来玩游戏，并最终将“尚武”和“行侠”区分开来，更为深刻地理解中国武侠精髓。

从新手村到赤壁之战

《赤壁·新三国》全新地图游览



《赤壁.新三国》的开放，给我们带来了叉和锤两个期待已久的兵器，给我们带来了巫南这个全新的种族，给我们带了最经典的战场——赤壁之战，更给我们带来了更多的全新的地图，现在就跟着紫烟的镜头去看看我们会发现什么美景吧！

充满异域风情的新手村——巫南族新手村

巫南族新手村是一个和河北差不多大的地图，不过这个地图可不是随便进去玩的，只有你选择了巫南这个种族，你才会在你出生的时候踏上这块土地。巫南族新手村也有几个板块，不可缺少的钓鱼之地，传送、接取任务的NPC，都是这个新手村美丽的风景。

你可以在这个新手村边走边玩边完成1—15级的历练，等我们等级达到15级之后，也就是我们告别新手村之时，巫南族新手村，再见了！

不能忘却的美景——从长安到贱玉滩

15级的我们走入了最繁华的都市——长安城，长安城是一个四通八达的交通要塞，在这里我们可以去西凉、去南蛮、去殇之雪域、去贱玉滩，这些《赤壁》古老的场景曾经刻下我们1~80级的身影，即使我们重新创建了人物，我们依旧要把这些风景重新看过，只是，风景还是那风景，而我们却变了！我不在是那个轻舞扇子的弱女子，我已然成为一个手持双叉的异域侠女。

昔日之都——洛阳

我80级的时候在长安城遇到了一个神秘的相士，他啰啰嗦嗦的和我说，看我有英雄气概，可以有一番大作为，我权当说笑，置之不理，可他竟让不依不饶，非说要助我一臂之力，然后不由分说就把我打回原形，我终于成了英雄，可是我的等级却回到了1级。1级的我顿时失去安全感，我不知道自己的路在哪里，那相士伸手指了指，我抬头望去，赫然是早已被废弃的汉朝旧都——洛阳。于是我从长安赶往洛阳的孟津（英雄1级玩家可以从长安驿站老板传往洛阳）。

孟津村到洛阳，一路走来并不安稳，先是在司马庄打尖的时候遇到了劫匪，后又在北邙山遇到了摸金校尉，而我竟然意外的从摸金校尉的嘴里听到了传国玉玺的消息，而我的英雄之路则和传国玉玺紧紧相连。为了传国玉玺我好不容易走到了旧都，身上早已是千疮百孔，幸好身子骨还算壮实，在摸爬滚打中竟然发现自己的力量比原来强大了许多。而旧都并不是我的终点，我从旧都辗转来到新都，新都来来往往的游客众多。一个月后我从来自匈奴的客商嘴里听到了稀世之宝传国玉玺的消息，已然有英雄之气的我自然不会放过这次扬名立万的机会，于是我来到了茫茫的大草原。



昭君墓——草原之旅

匈奴的草原有着太多的故事，昭君墓就是这些故事中最引人入胜的一个。早就知道昭君曾经嫁匈奴，成为匈奴和汉朝人心目中的女神。而为了传国玉玺，有人竟然要掘开昭君墓。我唱着出塞曲踏上了保卫昭君墓的旅途。

我穿过雁门关，在流动集市招募了一群和我有着共同想法的人，开始了一次漫长的护墓之旅。

在集市中我认识了崔游，他和我一样是一个流浪的英雄，他不希望看到匈奴自相残杀，于是他和我成为左贤王的座上宾，经过我们的努力游说，左贤王终于摒弃前嫌和右贤王和好如初，而我们也幸运的从流浪人那里获得了昭君墓的准确位置，我们终于发现了昭君墓的秘密，从此一切纠葛就此结束。正当我准备继续在草原流浪的时候，我收到消息，一场大战将在赤壁拉开。

赤壁之战

赤壁之战是一个超大地图，地图是一个中间是水，三面陆地的群岛，无论从哪块陆地去往另一块陆地，都必须借助水上工具——战船来完成。而驾驶战船可不是一帆风顺的，我们要时时刻刻提防敌方战舰的威胁，这是一次实力和智力的较量，这是英雄和英雄之间的较量。在这个地图上，我们可以组队完成副本历练，也可以在这里进行日常的修行。



这是一个有着国界的地图，不同的阵营有不同的势力范围，当我们进入这个地图的时候，在我们的人物头像界面上方多出一个战船状态的按钮可以点击。点击后显示一个界面，分成三个面板，可以点击魏水军、蜀水军、吴水军按钮显示每个阵营战船的状况，当我们持有水军令牌的时候我们就可以驾驶这些战船来完成赤壁之战的相关内容。赤壁之战可不是一个旅游场所，在这里战争简直就是家常便饭，但你不要忘记，英雄都是在战争中成长起来的。

东海

经过了赤壁之战的洗礼，茫茫的东海在向我们招手，那是《赤壁.新三国》最神秘的所在，听说没有足够的实力，根本打不开通往哪里的大门。

《赤壁.新三国》新开放的地图给我们带来了更多的全新内容，你准备好了吗？如果你想成为英雄，就一起来吧！

“混搭”方案显奇效！办公室达人SSD硬盘升级记

提到SSD固态硬盘，想必很多朋友都不会陌生。SSD硬盘采用闪存颗粒作为存储介质，在读写速度以及稳定性上，都优于传统机械硬盘，所以SSD硬盘取代传统硬盘将是未来硬盘发展的必然趋势。在笔者印象中，现在SSD硬盘的价格仍然不便宜，普通用户往往望而却步。不过最近在办公室里发生一件事，彻底改变了笔者对SSD硬盘的看法。

“巧妇难为无米之炊”，金士顿SSDNow 30G成“救命稻草”

我是一名普通办公室职员，因为平时爱好就是捣腾电脑，只要是公司里电脑上的问题，基本都由笔者一手包办，所以被同事们戏称为“办公室里的电脑达人”。不过最近因为公司几台老电脑升级的问题，一直困扰着我和同事们。其实原因就是升级预算太少，每台只有一千元，全面升级基本不可能，真可谓“巧妇难为无米之炊”。



金士顿V系列30GB 固态硬盘

不过，笔者无意间在网上发现金士顿SSDNow火山V系列30GB固态硬盘（以下简称“金士顿V系列30GB”），是一款主要针对升级用户的需求的产品，且价格也不贵。笔者突然灵机一动，办公室里的老电脑都由于启动和运行速度过慢而需要升级。若在升级金士顿V系列30GB基础上，再搭配一条2GB内存，不但可以帮助提高电脑整体的性能，同时还能将升级费用控制在预算之内，一举两得！

30GB容量恰好能满足操作系统和常用软件的需求，而且金士顿也为更多的消费者能够体验SSD硬盘的高速享受，特别推出采用“混搭”的升级解决方案。即使用速度快的SSD硬盘作为系统盘，而容量大的传统硬盘则用来储存数据和资料。如此一来，既加快整体的运行和程序读取速度，同时也可以继续使用传统硬盘，作为数据存储，节省不少升级费用，性价比非常高。



老电脑升级金士顿V系列30G 固态硬盘

“混搭”方案显奇效，老机“重获新生”

既然确定了“混搭”方案，笔者随即就为办公室里的几台老电脑都加装了金士顿火山V系列30GB SSD硬盘以及金士顿ValueRAM 2G DDR2 800内存。在升级后发现，金士顿V系列30GB的性能相当不错，读取速度达到每秒180M/S，大大超越传统硬盘。另外，因为金士顿这款SSD硬盘还支持Windows7中独有的TRIM指令，针对SSD硬盘进行优化，系统写入和删除的速度也明显加快，而且还有助于避免SSD硬盘使用一段时间的性能下降的问题。

在最直观的电脑启动时间方面，升级SSD硬盘后，也仅需十几秒就能进入系统，程序和数据的读取速度也相比传统硬盘，提高了一倍之多。笔者还尝试，将一些常用的程序和资料放入SSD硬盘中，程序的启动和打开资料的速度也加快不少，大大提高了工作效率。

此外，金士顿还推荐用户多种套装出售，例如笔记本套装和台式机套装，不仅能升级SSD硬盘，替换下来的老硬盘还能作为移动硬盘，继续发挥余热。

对于企业用户来说，电脑中数据或者资料的安全性，绝对是重中之重。SSD硬盘内部采用闪存作为存储介质，并非机械结构，所以不会出现传统硬盘上的磁盘坏道问题。而且SSD硬盘在抗震方面也有独到之处，无论是否正在读写，敲打、磕碰甚至跌落都不会出现损失数据的情况。此外，SSD硬盘还具备低噪音、低功耗等特点，同样能够带来安静的办公环境，以及起到节能省电的目的。

SSD普及先锋，金士顿SSD“混搭”方案推荐

至此，办公室里即将淘汰的电脑，在升级金士顿SSDNow火山V系列之后，整体性能有了质的飞跃，终于“重获新生”！另一方面，因为只升级了一块SSD硬盘，所以每台电脑的升级费用也不多，大大节省了升级的成本，可谓事半功倍。这完全归功于SSD硬盘的应用以及“混搭”方案，所带来的“神奇效果”。



金士顿SSDNow火山V系列提供用户多种升级方案

众所周知，SSD硬盘在性能上已经大幅超越传统硬盘，在数据的写入和读取上都有明显的优势。然而唯一阻碍它普及的因素仍然是价格，为了普及和推广SSD应用，全球存储领袖金士顿推出了针对升级用户的火山V系列固态硬盘，以及“混搭”的解决方案。

特别是金士顿SSDNow火山V系列30GB版本，价格仅699元，是目前最便宜的SSD硬盘。如果采用30G SSD硬盘，与传统硬盘一起混合使用，组建“混搭”平台。不仅能发挥出SSD硬盘快速读写能力的优势，轻松解决系统瓶颈的问题，而且采用与传统硬盘混搭使用，也不会有让传统硬盘“浪费”的可能，是目前升级用户绝佳的选择，感兴趣的朋友不妨考虑一下金士顿火山V系列的产品，以及“混搭”解决方案！P

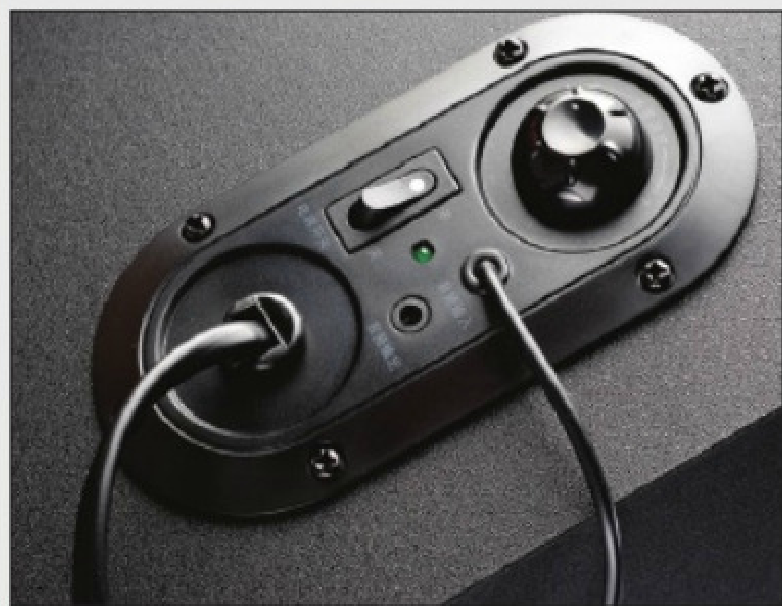
庆祝漫步者"1"系列型号音箱产品销量破千万，倾情回馈消费者



漫步者在国内多媒体音箱市场中始终占据着举足轻重的地位，许多经典型号产品也创造了音箱销量神话。根据漫步者统计，旗下"1"系列型号音箱销量已累计突破千万套，为了回馈广大消费者，漫步者将从7月1日起开展主题为"庆祝'1'系列型号产品销量破千万倾情回馈"的市场活动，将销售火爆的R101V下调至99元，充分满足入门级消费者的购买需求，数量不多，售完即止。

漫步者"1"系列型号产品是多媒体音箱市场的常青树，多年来经久不衰，目前仍在服役包括R101T06、R101V、R103T 、R131T 、R133T以及上市不久的R101T北美版。"1"系列型号产品在人性化、造型设计上获得较好平衡，市场保有量相当高，而且低价不低质的表现令市场口碑极好。

R101V定位虽是入门级，但性能却绝不仅仅只是"入门"。外观方面，R101V箱体以黑色为主色调，整体观感更加庄重典雅。低音箱采用立式长方体设计，中密度板材质制造，有效的降低了箱体内的箱声和谐振。低音单元采用了4英寸扬声器，采用地面增压低音炮设计，可回放出不错的低频效果。R101V的卫星音箱采用支架与箱体一体化设计，造型别致小巧，卫星箱内部采用50mm×90mm的全频带单元，小仰角设计使得近声场聆听效果突出，音乐表现良好。与级别稍高的R101T06相比，R101V最大的变化在于去除了线控器，取而代之的是低音箱侧面板上旋钮调节主音量，对于桌面音箱用户而言，这样的设计有效的节省了桌面空间，使其更加简洁。此外，漫步者R101V音箱符合欧盟RoHS标准，更加环保。而且低音炮与卫星音箱整体均采用了防磁设计，放置空间更加灵活多样。





多年来，漫步者一直保持国内市场占有率遥遥领先，"漫步者(Edifier)"品牌在消费者关注度、用户首选品牌、用户关注产品等方面的数据均处于领先位置，在消费者中形成了较强的品牌认可。近年来，漫步者频频发力，高端的时尚家居音响与中低端多媒体音箱均有新品上市，且款款精品，每一件产品都蕴含着漫步者人的智慧与研发实力。中高端方面，M500、E20、M3 Plus等，多次荣获"红点设计奖"、"IF产品设计奖"、"CES产品设计与创新奖"等多项国际荣誉，表现抢眼。而中低端市场尤其是R系列产品的更新也从未停止，R101T北美已经上市，R201T北美版即将登场，便携式多媒体有源音箱M20也将在7月份正式上市，可以说，漫步者从未忽视过入门级市场，在高端产品研发的技术成果下放之后，中低端产品性能也有进一步提升。





目前市售的2.1音箱中，虽然在100元以下价位存在不少产品，但一线品牌极少，基本以山寨杂牌为主，用料做工上也存在明显不足。占据国内多媒体音箱市场主导地位的漫步者将旗下热卖产品降价至这一区间，性价比不可谓不惊人。主流性能配置，大厂品质，多年口碑积累，99元的R101V必将给多媒体音箱市场带来一轮抢购风暴。

五年大盘点：700余名学生全部就业

据教育部最新统计，2010年全国高校毕业生人数超过630万人，再次创下历史新高。他们将面临怎样的就业形势，能否顺利地找到工作呢?

央视《经济半小时》6月9日播出的专题节目中报道了四位同学的求职经历，再次引发了人们对大学生就业问题的思考，让人感触颇深：小张、王磊、小武和郑泰，四位来自不同学校的学生，所学专业都是英语、法学等当年数以万计考生追捧的热门专业。如今都在职场遇冷。多次求职失败的经历，让四位同学都感觉到在学校学到的知识与用人单位实际要求不符，同时缺乏实践和实习经验。在求职路上，找不到自己的长处与优势，对用人单位提出的要求，感到力不从心。



V011班同学与名誉校长张光北老师在一起

下面将要介绍的四位学生，与小张等四位同学在年龄上、教育背景上都非常的相近。但在就业问题上却截然不同，他们来自汇众教育——数字影视学院：

邓巾星：来自湖南衡阳。大学毕业后，选择到数字影视学院参加《影视制作全流程》培训课程。现就职于中央电视台少儿频道《智慧树》栏目，从事编导及后期剪辑工作。

赵月：北京人，大学毕业后，选择到数字影视学院参加《影视制作全流程》培训课程。现就职于湖北卫视北京制作中心，从事编导工作。

姚翔：来自江西宜春。大学毕业后，选择到数字影视学院参加《影视制作全流程》培训课程。现就职于中国教育电视台，从事编导工作。

袁嘉乔：来自四川乐山。高中毕业，放弃参加高考。选择到数字影视学院参加《影视制作全流程》培训课程。现就职于北京元美传媒投资有限责任公司，担任卫视节目《明星私家事》编导。

八位同学的不同之处一目了然，究竟是什么让他们产生了如此巨大的反差呢?

随着各行业的迅速发展，用人单位的需求也在随着行业的发展，不断的提高和更新，而高校的专业设置却严重滞后。学员在校期间学不到可以满足用人单位的技术，造成了高校向社会输送的人才与各行业发展所需人才极不匹配。

而数字影视学院的专业课程则是与用人单位紧密结合的，根据需求实时的更新课程内容，以确保学生学到的是最新最先进的技术。学生经过一年系统的学习以及大量的项目实战。可迅速成长为一名熟练掌握数字影视采、编、播技能的高素质人才，毕业时的水平相当于拥有两年工作经验的专业人员。学生就业不会因为缺乏专业技能和实践经验而被用人单位拒之门外。



室外拍摄实践（枣恋－山西碛口）

同时，理智的分析行业前景，正确的选择专业，提前做好职业规划，也是非常重要的。可以避免出现像小张等四位同学一样，当年高分考取热门专业，如今却在职场遇冷的尴尬情况。据业内人士初步估计，未来几年内数字影视制作行业需要的影视人才数量约为71.6万人，尤其在高层次的编导、策划、制作人才方面存在较大缺口。随着数字影视与大众距离的不断拉近，越来越多的人开始关注这个朝阳行业，社会上也涌现了一批数字影视教学培训机构。汇众教育——数字影视学院，凭借独创的专业课程设置，优秀的教师团队，先进的专业设备，过硬的教学质量，一直位于同行业的领军地位，是数字影视教育行业的佼佼者。

办学五年来，一直专业致力于数字影视制作人才的培养，为行业输送了七百余名具备良好艺术素养和过硬专业技术的专业型人才，赢得业内众多企业的一致好评。2010年，受112家企业委托，定向为其培养专业人才。



室内拍摄实践课

同时，数字影视学院根据影视戏剧及其它艺术行业的发展和对表演人才、数字艺术人才的需要，开设了影视表演艺术专业及影视美术设计（数码影像）专业。学生完成学业后将获得由主考学校北京电影学院与北京高等教育自学考试委员会共同盖章的毕业证书，国家承认专科、本科学历，国际认可度较高，并可同时获得由全国性权威影视行业组织联合认证颁发的极具社会公信力的职业水平认证证书。

学院专业内容紧密结合行业最新需求，学生学到的均为最新、过硬的技术，与用人单位需求完全符合；完善的就业保障体系，促使就业难的问题迎刃而解。

对于正在选择专业的高考生和在求职路上屡次受挫的应、往届毕业生来说，选择到数字影院学习数字影视专业，实在是非常好的选择之一。你可以准确地把握职场脉搏，所学专业从此不再遇冷，就业之路平坦而顺畅。

汇众教育北京（数字影视）校区

网址：http://www.bjmedia.org



头牌新闻

GAMEBAR《古剑奇谭》全国发布暨同名电视剧签约仪式举办

■本刊记者 8神经

2010年7月2日，在北京梅地亚中心，网元圣唐娱乐科技有限公司（GAMEBAR）旗下大型3D角色扮演游戏《古剑奇谭》产品新闻发布会隆重举行。GAMEBAR CEO孟宪明、副总裁张毅君、以及金马奖最佳导演关锦鹏携主持人刘仪伟，蒋勤勤等等著名演员与到场媒体、玩家们共同见证了国产单机游戏历史新篇章的开启。

《古剑奇谭》是GAMEBAR2010年为所有全球华人玩家推出的一款大型3D角色扮演游戏，游戏由GAMEBAR旗下顶级研发团队上海烛龙负责开发。孟宪明先生在致辞中表示，《古剑奇谭》是GAMEBAR成立以来的首款大型3D角色扮演游戏，凭着《古剑奇谭》在预售中取得的骄人成绩和上海烛龙的研发实力，他本人对游戏的正式发售很有信心，并且制定了一整套的市场营销计划，除了产品线宣传外，还将运用多种领域、渠道等推广合作。包括意大利知名品牌KAPPA，也给予了《古剑奇谭》预售大力支持。



发布会上大腕云集



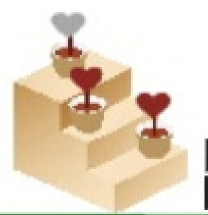
孟宪明与刘燕军为《古剑奇谭》开剑

孟宪明先生与御景江山影视公司共同签署了《古剑奇谭》电视剧独家拍摄权授权协议。孟宪明先生表示，其实从去年12月25日《古剑奇谭》的对外宣传刚刚启动的时候，就引起了很多影视公司和投资人的关注。本着尊重游戏原著，尊重玩家感受的原则，经过仔细的甄选，终于确定了与御景江山影视文化公司的合作。

御景江山从公司成立至今的十年间先后与全国各大电视台合作制作了《结婚十年》、《亲兄热弟》等近20部影视剧作，在业内享有极高的声誉。最关键的是御景江山的总裁刘燕军先生本人也是一位古剑迷，和大家一样深深热爱着这款游戏。为此，刘总还特别邀请了金马奖最佳导演关锦鹏先生到场，据可靠消息关锦鹏先生将有望担任《古剑奇谭》电视剧监制。

此次，关锦鹏先生表示，《古剑奇谭》是一款极具电视剧剧情的游戏，希望未来的电视剧版《古剑奇谭》可以为广大玩家带来不同的感受。同时，一个优秀的剧本需要优秀的演员来演绎，希望《古剑奇谭》在日后的演员海选中可以遇到合适的人选！

在发布会中，孟宪明表示：“《古剑奇谭》是GAMEBAR为广大游戏玩家精心打造的一款精品大作。游戏由知名研发团队“上海烛龙”倾力制作，是GAMEBAR未来产品线布局中最重要的产品之一，无论从研发还是运营上都投入了巨大的资源支撑。”相信未来《古剑奇谭》系列的推出，一定会给广大玩家带去耳目一新的游戏体验，为国产单机游戏贡献出一份自己的力量。P



晶合热点

《永恒之塔》在京召开打击外挂新闻发布会

盛大游戏于2010年6月29日在北京召开了主题为“永恒之塔，一诺千金”——《永恒之塔》成功打击外挂的新闻发布会，向广大用户通报了《永恒之塔》“开拓者”外挂案件的破获。盛大游戏董事长兼首席执行官谭群钊为发布会致词，隆重介绍了本次成功打击外挂事件，表达了《永恒之塔》打击外挂的坚定决心，并为游戏的未来绘制了美好愿景。盛大游戏《永恒之塔》副总经理朱笑靖、游戏制作方韩国NCSOFT公司副总裁LEE JAE SUNG分别发表致辞。LEE JAE SUNG感谢中国政府以及中国警方对于加大知识产权保护力度的态度和努力，感谢盛大游戏与游戏运营团队对保护玩家权益、维护公司品牌所做的贡献，也感谢中国玩家对永恒之塔的长期支持。本次发布会公布了今年5月《永恒之塔》项目携手南京警方破获的案值数千万元，抓捕包括主犯在内的共16名犯罪嫌疑人的“开拓者”外挂一案。当天，南京警方代表也来到发布会现场，接受了盛大游戏赠送的锦旗。据南京警方介绍，本案涉及的“开拓者”恶意外挂严重干扰永恒之塔项目达半年之久，2010年2月下旬接到报案，通过调查取证，南京市公安局于2010年3月28日，以“破坏计算机信息系统罪”正式立案，并成立40余人的专案组。南京警方表示，本案嫌疑人长期从事违法工作，非法获利数额较大，南京方面正在准备案件材料，后期准备申报公安部督办案件，并配合参与此次成功打击外挂发布会，扩大此案破获的影响力以及在全国的震慑效应。



盛大游戏董事长谭群钊亲自为南京警方代表颁发锦旗

起凡游戏《三国争霸》夏季公开赛开幕



2010年6月22日，上海起凡游戏在上海戏剧学院实验剧场举行“英伟达”杯起凡《三国争霸》2010夏季公开赛新闻发布会。上海体育总局领导，NVIDIA中国区总经理以及起凡游戏董事长李立钧先生共同出席了发布会并致辞。起凡董事长李立钧在发言中表示，“近年来，我国相继已近举办了多项国际、国内著名电子竞技赛事，为电子竞技模式的摸索和发展奠定了基础。但是回过头来想想，我们缺乏真正属于中国人自己的民族竞技游戏项目。这样也就使中国电子竞技处在受制于人的尴尬地位，最近韩国电竞协会与美国公司的纠纷就体现了这一点。起凡作为电子竞技游戏软件研发方，突破传统电子竞技产业瓶颈，自己出资百万举办大赛，这样希望可以刺激萎靡的国内电竞氛围，为中国电子竞技产业的模式的发展做一个大胆的尝试。”

PC平台是否已经过时?



“PC游戏时代已过”、“PC游戏已死”的言论多年来一直都是游戏行业内的主流声音。虽然近几年确实有PC游戏大作寥寥、主机平台欣欣向荣的状况，但PC作为最“普及”的游戏平台，依然有其很大的生存空间。近期的一份调查就显示，PC仍然是英国玩家中最流行的游戏平台。该调查由娱乐和休闲软件发行商协会(ELSPA)和欧洲互动软件联盟(ISFE)共同发起。最终得出的结论是，在英国游戏玩家中，33%的玩家都使用PC平台进行游戏，高于任何其他游戏主机平台。而两大流行主机Wii和Xbox 360的份额加在一起也不过36%。当然，此类调查如何定义“游戏玩家”将给结果带来很大的影响。本调查的结果中就显示，55%的“玩家”是网络上的在线迷你游戏玩家，包括Flash游戏、社交网络小游戏等。有这么多休闲游戏玩家作为基础，PC玩家群体的数量自然有了保证。调查机构也承认，PC游戏市场的构成正在发生变化：“新的游戏玩家不再是打打杀杀的一代。这些游戏考验的是玩家的脑皮质，而非手眼协调能力。”在调查中，65%的玩家热衷于网上解谜游戏，而只有18%的玩家依旧在玩传统的线上多人动作游戏。

《波斯王子》创游戏改编电影票房新纪录



《波斯王子——时之沙》(Prince of Persia: The Sands of time)目前已在国内院线上映。根据电影票房网站的统计，由迪斯尼公司出品、Jerry Bruckheimer监制，Jake Gyllenhaal主演的这部动作大片自5月28日上映以来，目前已经创造了游戏改编电影的票房新纪录。长期以来，好莱坞从游戏改编电影的成功范例寥寥无几，失败作品倒是比比皆是。多部《超级玛丽》电影至今仍被誉为烂片名作，《最终幻想》电影更是直接导致了整个制作公司的倒闭。唯一可以称作成功的还要算是《古墓丽影》，虽然评论界对其嗤之以鼻，但2.74亿美元的票房还是足以让其长期占据最受欢迎游戏改编电影的宝座。不过，截至上周末，《波斯王子》的全球票房已经突破3亿美元，大幅度超越了原纪录。由于本片目前仍在档期当中，相信最终票房还会进一步攀升，为后来者树立一个榜样。或许，《波斯王子》的卖座还会引来一大批游戏改编作品跟风之作的到来。



晶合新作

美国战争网游挑战中国玩家口味

据悉，由美国的游戏团队Playnet研发的第一人称战争网游《激战海陆空》(World War II Online)由北京快乐天成独家代理，并已于5月15日进行大规模的内测活动。据透露，Playne系《战鸟》(War Bird)开发团队的原班人马，MMOG的真正先驱之一。该团队研发的《激战海陆空》于两年前进入中国大陆，由北京快乐天成游戏公司独家代理，目前已经过3次技术封测。《激战海陆空》是一款多人同时在线的战争网游，玩家以第一人称视角进入游戏，与游戏中处敌对阵营的玩家进行即时战斗。由于游戏题材为真正的高仿战争网游，《激战海陆空》中涵盖了多种战斗元素，如游戏中所表现出来的：成千上万人在同一个战区展开鏖战，上有战机盘旋，下有大炮轰炸，海岸线上有军舰徘徊。玩家所操作的武器设施，已非单纯的长枪短刀，例如飞机驾驶，不但FPS射击要求上的精度，还需要飞行平衡性上的操控，一面躲闪地面敌人的炮击，一面对付敌机的空中进攻。而在团队之间，尤其在海陆空兵种配合作战，又有着极高的策略性要求。所以，该款游戏尚属国内大陆一款全新类型的战争网游。



《黑手党Ⅱ》新研发影像展示城市风貌

在7月初，2K Games公布了《黑手党Ⅱ》(Mafia Ⅱ)游戏研发新视频。视频展示了一个名为“Empire Bay”城市的风貌(可能该城市为纽约市的一部分)。《黑手党Ⅱ》将在8月27号同时登陆PS3、Xbox 360和PC平台。该游戏故事描述的是一名贫穷移民的后裔Vito正做著他伟大的美国梦，为了摆脱童年经历的贫穷生活，Vito受到组织的诱惑，想要追求权力与财富。Vito与他的童年玩伴Joe将进入组织犯罪的世界，他们将向黑帮证明自己的实力，希望在地下世界与无情的城市中闯出个人的名声。游戏结合《黑手党》一代作者的叙事功力，描述主角为了生存、友情、美国梦而付出的代价与冒险，游戏研发也将强调真实感与充满吸引力的故事铺陈手法，让玩家了解角色想逃也无法逃离的黑帮生活；游戏强调刺激的动作体验，玩家将感受仿佛心跳停止的汽车枪战，或是徒手战斗，与激烈的街头枪战等。《黑手党Ⅱ》PC版也将借助VIDIA 3D Vision技术支持全3D效果。



晶合快评

谁比谁更懒?

■晶合实验室 Fly

6月22日，“魔兽”官网上出现了一条新闻“游戏环境优化：合并服务第三期即将开启”，其实也就是俗称的“合服”。本来这个新闻也没什么特殊的，谁都知道老服务器，尤其是老牌PvE服务器，人员流失严重，早就没什么人气沦为鬼服了，合服大势所趋。但是，在紧接着公布的合服方案和流程说明中，却出现了和以往完全不同的情况，在合服第一阶段，“自即日起的四周内，下列服务器配对将开放免费转服服务”“公会会长无法进行转移，如需转移请先移交公会会长权限或解散公会”，而在合服第二阶段，“仍然留在服务器上的人物角色将在接下来的数天内被自动转移至目标服务器”“角色转移后将不保留公会或竞技场从属；而公会银行内的所有物资均将丢失，请在合并前将其转移至具体人物角色身上。”

这意味着什么？意味着转出服务器上的所有公会将全部强制解散，不复存在。

很快玩家就有了激烈的反应，纷纷在官网、NGA等各大魔兽论坛发帖控诉，并有玩家跳过网易直接致函暴雪总部，希望能解决此问题。同时他们举例提到，早在2006年8月，九城版“魔兽”也进行过一次合服，除了极少数公会名字相同的情况，大部分的公会信息全部保留，公会也没有遭受损失（当然那时候还没有公会银行）。玩家认为，2006年能做到的事，为什么到了2010年反而做不到了？难道技术在退步？“除了偷懒，想不到其他词可以形容了”。

如果认真想一想就不难明白，做出这个偷懒决定的，恐怕恰恰是暴雪自己。

无论是史前的九城版“魔兽”，还是现在的网易版“魔兽”，服务器端的控制权永远是掌握在暴雪手中，玩家的数据自然更不例外，无论是九城还是网易，他们都是代理商，权利低得很，恐怕都不能轻易接触到玩家的资料数据库。他们只能提供建议和意见，也就是说，最多就是个狗头军师的地位出些馊主意，真正握有决策权、控制权和执行权的只有暴雪自己。就像网易刚接手“魔兽”那会，所有有骷髅、头颅形象的图标全部变成盒子，玩家纷纷大骂网易偷懒并戏称为“盒子世界”，但其实网易在这里起的作用，恐怕仅仅只是整理出一个“需要改.xls”文件传给暴雪：这些和那些图标不合适。但替换成哪些图标……虽然我也很希望，但网易还真没这个资格。所以在幕后真正偷懒的是暴雪才对——修改几十上百个图标以及它们的对应关系，暴雪自己也懒得再去一个个重新设计，再说没准过几天还要再改，何苦为难自己呢……



尘归尘土归土，再辉煌的过去又有啥用呢?

而促使暴雪做出这一偷懒决定的，也正是由玩家自己亲手酿成。前几日看到消息说，网易又开了新服，当天新服务器立刻爆满，很快就已经进入排队状态。难道真的有这么多新玩家投入“魔兽”的怀抱么？显然不可能，去新服务器的恐怕都是其他老服务器的老玩家，这种奇怪的现象自九城时代起就已经有了，一开新服，老服玩家出于种种原因立刻转到新服去玩——那时候还没有转服，只能从头练起，可见这些玩家的毅力有多大。大家在老服觉得不爽，一窝蜂挤向新服，又觉得不爽再一窝蜂奔向新新服，很有些蝗虫席卷的味道。正是由于这些莫名其妙的玩家莫名其妙的举动，再加上现在合服的猛烈冲击，造成了老服人气越来越低。在暴雪看来，一边是峰值在线人数不过几百的如鸡肋一般的老服务器，一边是一开放就立刻爆满的新服务器，给你选，你是选择关老服降低成本还是开新服以提升人气?



飞得高看得远的Fly

至于解散公会，在玩家看起来是件惊天地泣鬼神的大事，而从暴雪角度来说，这个是事么？至少和真合服的成本比起来，这个远远不是什么大问题。我相信，玩家转服的过程如同复制粘贴那么简单，而保留公会信息的合服怕是要复杂不少。我看过玩家发的“公会信息与数据库之关系”等所谓的技术帖与图，有点想笑——我想以暴雪的实力，恐怕不会用MySQL来构建与管理服务器端吧——私服玩多了么？公会信息仅仅是简单的复制粘贴过程么，拜托动点脑子。而那些或几年不上线或转服或去合服的玩家，现在倒跳将出来说什么怀念过去怀念公会，更是让我觉得虚伪无比——你们早干嘛去了？为什么你们不坚持还要别人替你们留守?

当然我并也不认为“保留公会”真的是个什么技术难题，这只是暴雪在为自己的偷懒与不负责找借口罢了。所以说这年头谁比谁更懒呢，恐怕只有玩家不懒了，他们洋洋洒洒写了几千字，从公测开始怀旧，从晚开TBC开始诉苦，可真正管事的谁来看这些呢？他们怕是都已经懒得再管国服这些事了。

最后劝一下还在烦闷的玩家们，收一收你们潜意识里那点倚老卖老的优越感吧，公测时期就存在的公会又如何？你们经历过开荒MC、BWL这些又如何？一个只有十几个人在线的公会，即便它存在十年，即便它有再辉煌的过去又如何？好汉不提当年勇，那些破事充其量就是增加一点谈资罢了。凡是不能调整自我发展策略，不能与时俱进，只会怨天尤人抱残守缺的老牌公会，不如消失也罢！P

漫画作者：SUNS

盛夏里的一点馊味儿

——有关E3的若干反思

是的，是我们策划了这个不介绍E3大展里的任何游戏、任何展会、任何机型、任何Showgirl和任何明星制作人，而只是要针对E3这个东西发发牢骚的专题。有人可能问，E3有那么多漂亮的Showgirls，有那么多超牛的新游戏CG可看，还有那么多新游戏的消息，你们有什么可牢骚的？这里我们想问的就是，游戏这个产业和其他传统产业之间最大的区别是什么？是它的创意、它的创意所带来的梦想以及这些梦想对无数年轻人生活的改变（哪怕这改变是默默的）。但当新一届的E3大展光环退去后，我们发现它开始变得越来越没有新意。我们看到E3成了几大主机厂商的争夺竞技场，我们看到了太多5代、6代、7代的续作，太多的特种士兵、战神和剑客，我们看到了除此之外的更多陈词滥调。



■本刊编辑部策划

我们选了几位作者，这些人所从事的职业或者他们的生活都或多或少与游戏行业有着不可分割的联系，他们对E3都有自己的话要说——他们的观点甚至有时相反。但我们就是想这么来一下，就是想让他们各自谈谈自己对E3的真正看法。就让他们来说吧，不管他们的观点是否代表本刊立场！

（在这里再做个广告，关于今年E3报道的正餐大菜，要在本月中旬刊呈现给大家，对E3没有意见的玩家们，敬请期待。）

E3成了三大主机发布会

8神经

还记得在很多年前，我刚刚在刊物上参与E3的专题制作时，几乎是只有亲自前往美国E3展会进行采访的编辑或者记者，写起专题来才有足够的发言权。其他没有亲身前往的同事，能够第二时间在国外的网站上捞到一些新闻，就已经算耳目灵通了。那时候E3给人的感觉，就是一个充满新鲜“牛叉”游戏的大盛会，此外还有数不清的漂亮Showgirls，以及扎堆的诸如宫本茂卡马克之类的大牌游戏制作人，E3就是个属于游戏玩家的节日。但这些统统是只有身临其境才能感受到的，如果你没有亲自前往，就只能看看图片或者文字报导过过干瘾了。不过在几年之内，东京电玩展也开始被我们熟知，还有接踵而来的莱比锡游戏展、科隆游戏展，这些展会都在规模上不停刷新新的纪录，去看一个电玩展，体会一下玩家节日的感受，已经不再是稀罕事了——就算上面这些都去不了，去看看China Joy这样在家门口举办的游戏展总不算难。尽管后起之秀甚众，但E3所具备的一项特质却几乎是独一无二的，那就是每年的E3都代表着全球游戏业发展的风向标，E3所展示的内容几乎可以决定接下来一年世界游戏业的走向。

E3究竟看什么最有价值？——自然是微软、索尼、任天堂三大主机厂商的发布会。每年关注E3报道的玩家，都知道厂商的发布会是不可不看的，重量级的消息都会在发布会里第一时间公布。至于会场里展出的那些游戏，无非是E3前后的游戏媒体刊登的那些前瞻集合，早已了解了个七七八八。在厂商的发布会中，自然又属三家主机厂商的发布会最为重头，一些电玩论坛的玩家甚至觉得，这三家的发布会一结束，E3也就等于结束了。至于一些开发PC游戏的厂商，在E3难免会沦为配角。也许正是因为这种尴尬的情况，暴雪才会毅然甩开E3，跑去自个儿玩上了暴雪嘉年华。

E3的开场大戏是主机厂商的发布会，已经不记得这样的惯例是从哪一年开始的了。托网络带宽不停提升的福，自打前两年可以在网上流畅观看视频开始，在深夜里上网观看发布会的视频直播，同时上论坛跟人兴高采烈地交流，已经成了一些玩家的保留节目。这时的E3，已经不再像当年那样给人遥远的距离感，而是变成了像同期举办的世界杯一样，你如果关心它，你不仅可以观看，同时也可以全身心地投入和参与进去。对于亲自前往E3采访这件事，也只对当事人而言才格外具有意义，因为能有幸身临其境，还是非常难得的一次体验。但是对玩家来说，你前往E3去报道，能回馈给我的信息，却未必比我自己实时关注发布会的直播来得更多了。

这时候，对纯粹的PC玩家，以及主要以报道PC游戏为主的我们来说，这样的E3却多少让人感觉有些无奈。

是E3上已经没有展出PC游戏吗？其实并非如此。《文明5》《孤岛危机2》等都是很受关注的PC独占游戏，除此外，在展出中颇得好评的Portal2、Rage、《死亡空间2》等新游戏都是全平台推出，家用机吃饱了，PC平台也不会饿着。尽管现在PC平台单机盗版猖獗，制作PC版游戏很难有什么盈利，完全无法与主机版的营收相比，但这并不能阻止厂商对PC平台的青睐。毕竟Xbox360和PS3上市已经有些年头，在图像技术的表现上已经远不能与PC相比，要想把自己的作品以最强的画面表现出来，PC版是必须的，是厂商展示自己技术力实的最佳平台。所以尽管很多游戏的PC版都晚于主机版发售，但是PC玩家却能心安理得："我们玩的才是最后的完整版！"另外，PC玩家也是一个不可忽视的庞大潜在市场，暴雪用《魔兽争霸》系列播下的种子，最终在《魔兽世界》上收获了丰硕的果实。PC单机游戏就算盗版猖獗，但是能够在玩家中建立品牌和支持度，没准哪一天就能在网游上收获属于自己的《魔兽世界》。

那么，有什么好无奈的呢？因为如果仅仅是关注游戏的话，现在繁多的游戏展会和发达的网络媒介已经足以满足玩家的要求。E3给人的感觉是更加产业性的，它已经不是一个纯粹的展示游戏的盛会，而是三大家用主机巨头的战场。如果你只是抱着想要旁观一下的态度，甚至是你只想看看E3上展出的PC游戏，那么你会发现自己不仅很难有参与感，甚至与某些狂热分子相比，你们观看的可能根本不是同一届E3。

从任天堂的FC诞生以来，家用主机之间的战争就从来没有停止过。但E3作为战场在普通的玩家中真正火起来，大概是在2005年左右，本世代三大家用主机刚刚全面登场，索尼在E3上放出一连串"播片卫星"开始。以《杀戮地带2》为首的一批PS3游戏宣传动画震惊了所有玩家，看到这批高素质的动画后，几乎没有人怀疑PS3会继续上一代的霸主地位。但接下来的几年里，PS3推出的游戏却并没有达到当初动画里展现的素质，PS2时代近乎垄断的市场份额被Wii和Xbox360吞食殆尽。尽管在跨入2009年以后PS3奋起直追，游戏素质也几乎真正达到了当初宣传的水平，但是为时已晚，目前仍然只能屈居第三。其实这样的故事，也许在主机大战的历史上并不能算最曲折和充满话题性的，但现在参与战争的主机刚好是三台，暗合"三国"之意，其竞争之激烈又达到了前所未有的程度，再加上玩家素质的积累和提升、网络交流的便利等等因素，主机大战的烽火就很简单地燃烧到了玩家群体中。

就像三国的魏蜀吴分别代表着"天时、地利、人和"一样，在漫长的主机战争中，微软、索尼、任天堂三家其实也建立了各自的形象：微软代表着美式游戏新兴势力的崛起，对核心玩家的关怀，还有勤奋、努力，这些年来不遗余力地拉拢第三方，让索尼的独占大作纷纷劈腿就是明证；索尼代表着日式游戏的传统势力，拥有PS帝国遗留下来的宝贵财富，强大的品牌号召力和出色的工业设计，以及过硬的质量；而任天堂则代表游戏最原始的乐趣，保留在记忆里最美妙和健康的部分，同时也充满了智慧，在面对失败时拥有开拓蓝海的决心，并且能够获得成功。粉丝们很自觉投入地站到了自己喜欢的阵营旗下，在为自己阵营摇旗呐喊的同时，也时刻不忘攻击对方的软肋：例如PS3的虚假牛皮广告历史；Xbox360糟糕的质量设计导致的三红缺陷；任天堂一家独大却苦了第三方开发商的"任地狱"特质……

每一年的E3就像是官渡或者赤壁，成为最激烈的主战场。在2008年E3的微软发布会上，史克威尔艾尼克斯宣布将《最终幻想13》跨平台到Xbox360时，战斗达到了最高潮，几乎每个电玩论坛的上空，都被血一般的雾霭所笼罩……这难道不比单纯关注游戏有意思得多吗？

说真的，其实全主机制霸并不算很困难的事，现在Wii、Xbox360、PS3这三台主流游戏机的价钱加起来，甚至可能不及很多玩家仅仅在《魔兽世界》一款游戏里的投入，但是即便你全拥有这三台游戏机，仍然不妨碍你对号入座，义无反顾地让自己投身到三大厂商的某一家阵营下。因为从E3作为了解游戏的渠道，已经并不算稀罕



结合Playstation Move的推出，索尼公司将宣传重点放在了几款针对Move推出的体感游戏上

开始，玩家对它的认知已经发生了改变，并提高了要求。很多玩家需要更加有代入感地观看E3，同时让自己多年来积累的游戏业界知识得到更有力的释放渠道——都说核心玩家只关注游戏，可是只关注游戏，那还算得上是个核心玩家吗？

不过，在今年的E3大展结束后，那些最传统核心的主机玩家也许并没有心思对PC玩家说："你们都是来E3打酱油的。"因为按照现在E3所透露的发展趋势来看，在不远的未来，传统的核心玩家们恐怕都会走上"打酱油"之路。今年即便是在最CU的Xbox360发布会上，微软也只用了半个小时来打包介绍那些玩家最期待的传统游戏大作。《使命召唤——黑色行动》《战争机器3》《光晕——致远星》这些重量级的作品就像赶着上场的模特，给人匆匆一瞥后就消失不见。发布会剩下的一个小时时间，全部用来介绍Xbox360全新的网络影音功能，以及压轴的Kinect——微软体感外设的正式名称。看着台上的大腕们在屏幕前手舞足蹈，玩家们纷纷感叹："太傻了！"但在几年前Wii刚刚推出时，所面临的也不乏这种声音，但现在的Wii却是三台主机中的霸主。在核心玩家市场渐趋饱和之际，三大厂商的客厅战略将会拼得更加刺刀见红，而想要占领客厅，让游戏变得更简单，吸引更多的非核心用户是必须的。

Kinect这样的体感外设未来究竟有多大空间？看看曾经制作过《摇滚乐队》的Harmonix这次搞出的《Dance Central》吧，Kasson Crooker在舞台上蹩脚而又笨拙的舞蹈，却令人怦然心动，让人不禁想起电影《大人物拿破仑》里那个高大内向的宅男，为了帮助朋友选举学生会主席，苦练一支舞

蹈最后一鸣惊人，引发满堂喝彩。

三大主机厂商在E3上拼了命地打客厅牌，而PC领域的厂商们则削尖了脑袋往Online这个潜力无限的市场钻。PC单机游戏的核心玩家像是来E3“打酱油”，而主机的核心玩家一头扎进激烈的主机战争，让自己成为了战争中的一份子。

希望我们不会都成为炮灰。

关于E3的碎碎念

Tiberium

关于发布会

当死宅们硬挺着挣扎着看完新西兰对斯洛伐克，和科特迪瓦对葡萄牙这两场比赛之后，2010年6月16日北京时间凌晨一点，他们纷纷打开电梯……啊不，电脑，转到Gametrailers观看2010年E3微软发布会的现场直播。

然后他们期待的各路著名制作组被微软赶鸭子上架一般以五分钟一个的速度演示完了《使命召唤——黑色行动》《战争机器3》《神鬼寓言3》《合金装备——崛起》以及《光晕——致远星》等等一系列大作之后，微软以裹脚布的精神开始慢条斯理的演示起毫无疑问的这届微软的重磅产品，体感装置Kinect起来。

看完发布会之后，他们再次挣扎着回到电视机前，开始看巴西对朝鲜的比赛；那些不看球的或者有笔记本可以边看球边上网的便开始在各路游戏论坛里大骂：什么破玩意！浪费老子两个小时！

然后过了一天，等到这些“死宅”们看完索尼发布会以后，他们突然觉得微软发布会还算不错了，索尼说白了比微软还不如：独占我们有，跨平台我们有（《刺客信条——兄弟会》Beta独占……这是怎样的“杯具”），“体感鸡腿”我们也有……最后还以前所未有的高调推出了一个伴随了PS历代发展却始终半红不红的赛车竞技场游戏《烈火战车》（Twisted Metal）的续作——现场观众纷纷表示不明真相情绪稳定。连“体感鸡腿”Playstation Move也没有Kinect那样给力：还是任天堂玩过的挥剑拉弓打高尔夫那老一套。相比之下Kinect的猥琐小老虎（小老虎真的很猥琐！太猥琐了！）虽然傻冒、那个叫Kinect Adventures！的游戏虽然扭曲，但至少还有点新鲜感。这不给力呀老索！



和索尼公司的做法一样，Kasson Crooker在舞台上大秀其舞，就是为了展示微软Xbox360 Kinect的体感表现力

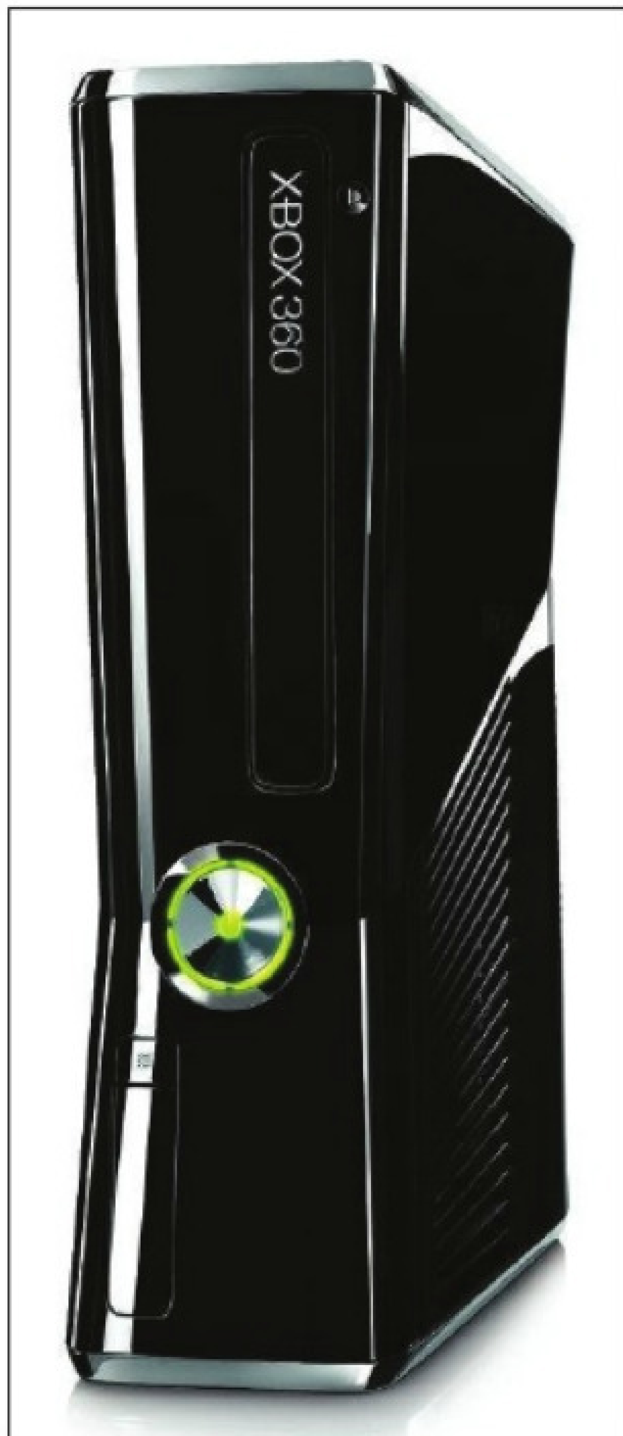
相比之下任天堂的发布会大概是被关注的焦点了：比起发布日期和实际效果还难说的Kinect，以及实在没什么新意的Move，任天堂推出的新掌机3DS以裸眼3D的噱头牢牢抓住了所有人的注意力。一系列大牌日厂也演示了一堆著名游戏系列在3DS上的新作，比如《生化危机》《合金装备》《刺客信条》《最终幻想》的3D携带版（虽然展出的也就是一堆宣传片），也足以牢牢抓住死宅们的心。不过作为自然而然迈入“史上最难宣传的游戏机之一”（要加之一，忘了Virtual Boy了？），3DS到底什么效果，我们只有看到了实机才知道。

传统游戏的“囧”境

说我们通常意义上的传统游戏，也就是说在PC或者Console上发布的那些使用手柄鼠标键盘操作的游戏陷入了困境大概不确实；因为厂商仍然重视这个领域，微软或者索尼或者任天堂发布会仍然以大的力度宣传这些游戏，各个制作组也仍然靠这些游戏来吸引眼球。但是，如今各个厂商都面临着这样一个困境：他们无法依靠这些传统游戏来获取更多的利润。随着PC和Console运算能力的提升，如今游戏的制作费用也水涨船高。既然制作费用上升了，那么就必须卖出更多的游戏来填补制作费用的无底洞。但是没有任何一个制作公司敢拍着胸脯说我做的东西就一定能够大卖，所以现在的制作公司就陷入了一个进退两难的局面：如果继续增加对游戏开发的投入，那么盈利的可能性增加，但是赔的血本无归的风险也会增加；如果减少投入，那么就很快会被潮流本身所抛弃。这前一种局面广泛存在于欧美游戏制作公司上，比如EA，必须得说EA在近两年的开拓精神和精益求精的态度是比之前进步得多，做出了例如《死亡空间》（Dead Space），FIFA 10以及《战地——叛逆连队》等一系列叫好又叫座的作品，但是EA本身是一直亏损的。而后一种情况则广泛存在于日厂之中，无力掌握次世代的开发技术，那么就只有被时代所抛弃，这才是本世代日厂衰退的最主要原因。

Rockstar以不惜工本的态度用一亿美元以上的开发费用做出了GTA4和《荒野大镖客——救赎》（Red Dead Redemption）两个游戏，并且如愿取得了大卖；然而这种态度是无法复制的，其他的厂商没有一个敢像Rockstar这样的豪赌。人们通常会把游戏产业和电影产业相比，这是很自然的：两者都属于需要创意和大规模分工才能生产产品的创意产业。但是相比电影业，游戏产业实际上是未老先衰的：在它没有形成一个完整的产业链和生态体系之前，它便过早的进入了大工业时代。每年好莱坞拍摄那么多影片，其实大部分都是通常意义的小制作，或者用一个词来概括：烂

片。但正是有这些成本不等的从区区数千美元的习作到上百万美元的庸常B级片，好莱坞才能够支撑起一整个顶尖的电影体系。这些金字塔塔基和塔身有两个作用：第一是从中发掘出优秀的产业人才，好莱坞的顶尖导演全都是从这些地方冲杀而来；第二则是它自身其实也是盈利的。有很多这样的小成本电影有这种清晰的自觉和目标定位：它针对特定人群，保证可以盈利，如果投入过大反而血本无归。游戏产业的问题就在于此。所有的厂商都拼命投入削尖脑袋想加入那个“一/三/五百万销量俱乐部”，但这其中蕴含的风险让他们没有意愿也没有能力去支持那些拥有优秀创意但是市场没有保证的不知名游戏制作人。相比还推出了原创作品的EA，Activision便是这样的典范：除了那些可以保证优秀业绩的产品线如使命召唤摇滚乐队，其他一律砍掉。在这种情况下，我们看到的E3，无非也就是OO第二代XX第三代YY第五代，怎么不能死气沉沉？



有人说新款Xbox 360主机的造型和接口都令它更像是一台PC机了

iPad拯救游戏界？

从这个角度上来说，这句话没有说错。正如笔者之前所写的那篇小文那样，App Store和XBLA可能能够将游戏界从这样一片死气沉沉中解救出来。它的最关键作用，便是给那些无法在高成本大制作的传统游戏业界生存下来的制作人和制作组一个发挥的舞台。像《植物大战僵尸》这样的作品推出iPad版本之后连续数月占据了App Store排行榜上的前排位置，可见这个平台之强大。同样，微软的XNA和XBLA也是同样的考虑。这两者完全是相辅相成的：没有XNA提供的友善便捷的开发环境，XBLA绝不可能像今天这样繁荣。相比之下索尼虽然有心学习推出PS Store，但是索尼先天在软件和开发上的笨拙让PS Store和PSP Go几乎没有引起任何的讨论。所以索尼还是只能万事自己来，选择了最轻车熟路的办法：砸钱。通过对第二方和第一方制作组的全力支持来打造出自己的有影响力的作品。这个办法的确出了成效：《战神3》和《神秘海域2》的评价都很高。但是这实际上是个事倍功半的路子：类似索尼微软这样的大公司，其内部的官僚主义作风必然导致效率低下。GT5的持续难产和MGS（微软游戏工作室）的拖沓就是明证。所以微软选择了它在操作系统一贯的路线：自己做平台，提供良好环境，其他的一切交给其他人去实现。索尼这次继续选择这个砸钱的道路就体现在了对《烈火战车》这个游戏的大力投入上：将一个原本名气不大的游戏硬生生要捧成旗舰作品是很耗费资源的行动，而且效果难以预料：是否成功，取得多大意义的成功，以及这种意义的成功是否能带来收益都是不确定的。索尼有限的资源更是加剧了这种危险。



索尼展台上大大的Playstation 3标记，与这个搭标牌相比，下面的游戏试玩台显得如此渺小

相比之下苹果执行这种策略是最彻底的：所以App Store也是业界最领先的软件销售平台。开发商直接面对消费者的模式，省却了中间环节，这让iPad游戏具有了类似电影节小制作游戏的那种特点：成本低，同时盈利能力可以预期。或许在不久的将来我们会看见从iPad游戏中崛起的大牌制作人。

核心玩家的尴尬

核心玩家（Core User）的定义差不多就是我们通常说的“死宅”；那些一个星期要投入十几到几十个小时玩游戏的家伙们。看到这届E3，CU们处在一个幸福也是不幸的处境中：第一，厂商仍然把这帮死宅们当回事，大作大都保质保量；第二，厂商也不太指望能够在这些死宅们身上挖出更多的钱了，如今蓝海，也就是小屁孩们，时尚潮人们，大叔大妈们才是游戏业界新的未来，大家追随任天堂的脚步，一起体感起来！

没错，这就是个怪圈：厂商不得不依靠这些核心玩家，但是核心玩家又靠不住。

为什么要依靠这些核心玩家？因为按照现在的游戏销售模式，核心玩家仍然是消费的主力军。他们有能力，也有意愿每年买上十几个，甚至几十个游戏；而任何一个游戏想要大卖，仍然要依靠这些核心玩家的高评价，也就是说，游戏本身的素质要过硬，只有这些核心玩家满意了，他们才能够带动周围的人一起去买游戏，一起去玩，这正所谓商业营销上的病毒营销模式。拿FPS来说，无论游戏画面怎么精美，广告宣传怎么宏大，最后还是要靠射击手感和关卡设计来说话。尽管Halo系列一直都有人抱怨这是个水枪游戏，或者《使命召唤现代战争》根本就是个脚本游戏，但是剖开广告宣传以及画面，这两个游戏仍然是两款拥有着良好射击手感和严谨关卡设计的FPS，这才是它们能够大卖的基础。而为什么索尼花了那么大力气宣传号称旗舰级的《杀戮地带2》（Kill Zone2）销量也就那样？很简单：它压根没有在核心玩家群众引起讨论。任何一个游戏差评如潮都不是最悲哀的，最悲哀的其实是根本就没人讨论。《杀戮地带2》的最根本问题就是无论它画面如何精美广告如何多媒体评价如何高，它事实上根本就是一款手感相当拙劣关卡莫名其妙的FPS。这样一来它的销量还搞不过画面很古旧的《求生之路》（Left 4 Dead）或者任务系统乱糟糟的《无主之地》（Borderlands）也就是可以理解的了。

这也是为什么核心玩家靠不住的原因：他们太刁了。他们要求大制作！无敌画面！好的手感！爽！任何一个微小的地方不合他们的口味他们就要大肆抱怨。如果事事满足他们的要求，这钱还挣不挣了？虽然他们有消费能力，但是想从他们口袋里掏出钱来，那没个几十把刷子还真干不了这活。这一切的后果就是马太效应：好的更好，差的更差。制作公司被迫投入更多的钱，做更大的制作，要求

更多的销量来回本……最后把玩家和制作公司一起逼死。这样一个死循环已经在日本市场上发生过一次了：越来越狭窄的受众群和越来越高昂的制作成本成为了无法解决的矛盾，等到次世代一来，全部抓瞎。

于是老任脚下踩着平衡板，手握“鸡腿”从天上下来。

他的相貌如同闪电，衣服洁白如雪。

微软索尼问：“Quo Vadis, Domine Persona Lascivio Venatus？（游戏的神啊，你往何处去？）”

老任回答道：“我看到有Light User从海里出来，你可以先用鸡腿丢它。神看着是好的，事就这样成了。”

于是索尼微软开始准备鸡腿。

体感？体感！

没错，体感。这是这届E3的最大主题；微软索尼终于觉得在那全球有限的核心玩家手上搜刮可怜的钱成本太高效益太低了，任天堂那种低成本高利润的玩法大家都眼红。于是微软有了Kinect，索尼有了PS Move。

关于Kinect，这个原名叫做Project Natal的玩意才一出来，立马就被奉送一个外号：“火星科技”。没错，这玩意太超前了。笔者也曾经写过一篇拙劣的文章试着阐述这项技术在未来的人机交互上会有什么作用。然而从这届E3来看，微软自己未必就想清楚了Kinect到底应该怎么用。Kinect的实际技术参数也与当初人们对它的想象有着不小差距：无法坐着使用，只能识别两个人，景深位置都有相当限制……相比这些，Kinect的操作延迟倒真不是什么大问题：凡是稍微玩过Wii的人都知道Wii的体感手柄的操作精度根本就是一个悲剧。微软的最大问题在于没有想象力来创造出一种能够特异化，与任天堂的Wii分别开来的东西，尽管Kinect的硬件是完全做得到这一点的。微软E3发布会所演示的一系列体感游戏，大多仍然局限于任天堂一般的思路，只是把捕捉范围从手臂扩展到了全身。这还是拘泥于对于动作的模拟；所以现在大家知道为什么都觉得那个虚拟跑步游戏那么的傻了吧？而Kinect未来的发展方向是对动作的“理解”。特定的姿势和动作可以触发特定的反馈，比方说我玩类似《幽灵战士》那样的小队指挥游戏完全可以通过打出战术手势来指挥全队。这是多么激动人心的一件事？其实我必须指出这次的“猥琐小老虎”演示有向这方面靠拢的趋势……

尽管仅仅如此，Kinect还是展示出了某些相对比较靠谱的东西，比如那个Dance Central。与这届E3号称能让玩家真学会弹吉他的Rock Band 3一样，这个Dance Central看样子是真能帮助玩家学会跳舞的，这就是Kinect的独特优势。很有趣的是这两者都是Harmonix的产品。虽然紧接着Harmonix宣布Dance Central也会给PS Move提供，但是可想而知，Dance Central的PS Move版绝不会像其的Kinect版这样的独特。其实这个游戏的本质还只是从Wii的两点捕捉放大到全身捕捉，但是就有相当大的不同，Kinect的潜力可见一斑。

现在Kinect的最大问题还是微软并没有想好这东西应该怎么用。虽然眼红于任天堂的蓝海，但是XBOX360长期以来作为核心玩家机的形象是很难改变的。所以Kinect目前来看完全针对轻度玩家，但实际上可能到发售时买回去的却全是死宅们。但是微软却完全没有给这些CU们准备一些像样子的游戏。Kinect的最大障碍不在于技术，而在于营销。

至于PS Move，还是同样的结论：最悲哀的不是差评如潮，而是没人讨论。Kinect有无数人嘲笑火星科技或者微软的技术设想和执行力的差距，也有无数人大声叫好，但是Move呢？几乎没有掀起波澜。这点在索尼E3的发布会上就表现的很清楚了，观众根本就没有什么反应，大家都对这个和任天堂鸡腿没有多大差别的东西感到审美疲劳了，连演示都和任天堂当初的演示没有区别。索尼其实如果在E3发布会当天把暴雨的PS Move版本拉出来做演示，想必会有很多人叫好的。但是唯一一个有特色而且很适合体感演示的游戏却马后炮，这让人以怎样的表情面对？



《神鬼寓言Ⅲ》从画面来看，游戏的场感和角色造型都不错，但对于这样的画面，玩家多少也见怪不怪了

对了，我忘了提Portal 2。在我看来这是这届E3得以存在的唯一一个原因。阀门厂的那些死宅设计师们再一次用他们宅了三年的已经生锈的脑袋给我们奉献了一个2011年的GOTY，没有之一……你看，作为一个“阀门青年”（意指Valve公司的粉丝）我已经神经错乱了。

还有很多东西没有说，比如很重要的Steam登陆PS3这种小事……至于3D什么的，最讨厌了。

差不多就这样吧。

游戏展找到灵魂——客观一点看E3

Merlinpinkstaff

如果一定要抱怨，十有八九的游戏从业者会说：“游戏展不是太少，而是太多了。”在一款游戏从宣布到发售的漫长日子里（通常也会有一年），开发商和发行商至少会经历一次E3、一次TGS，以及一次gamescom。这还是顶级游戏展呢，如果再算上各种地区性游戏展、乱七八糟的动漫展、圈内交流，以及牛皮哄哄的超级发行商单独举行的自家展会，任何一个有理智的项目组也会给自己的团队里多招几个熟悉Adobe Premiere软件的家伙，否则怎么能剪辑出足够

的预告片去应付这些接踵而来的大展呢？当然，更头疼的还是这些游戏的创意指导或制作人，他们挖空心思也得琢磨点儿新段子，免得他们现身展台和参与互动时被大失所望的玩家哄下台去。从这个角度看，你得佩服小岛秀夫，就算“合金装备”系列已经像吃面一样在大大小小的游戏平台上开花，他还是能想出来点新玩意儿。你看今年的E3上，就算没有MGS穿越到“刺客信条”的桥段，但“雷电切西瓜”那几秒钟还是成了个不大不小的惊喜。



Valve开发的Portal现在也要推出2代了，它是一款非常“聪明”的游戏

小岛现象某种程度上就是对E3的一种诠释，它不需要最大、最多这种头衔，也不追求新颖、独特或者更细分的专业性。E3就是这样，它总能吸引最顶级的游戏人和游戏公司，成为整个6月无法回避的焦点，创造一些乔布斯爸爸力挺iPhone 4之外的话题，然后让你咂吧着余味，期待明年的洛杉矶还能让游戏宅们重新激动一次。

当然，2010年的世界和15年前大不一样了。15年前，美国娱乐软件协会（Entertainment Software Association，ESA）的前身IDSA（Interactive Digital Software Association）创立了E3。那一年，《大众软件》刚刚创刊，中国的互联网和游戏业也刚刚起步，当时的游戏从业者和玩家都像土老冒一样，E3被介绍进国内时，就像那时任何的舶来品一样笼罩着神样的光环。于是，当年复一年的E3依旧，游戏业、玩家群体迅猛发展，玩家获取资讯的来源越来越多的情况下，E3一度失去了它的光辉。在国外也是如此，不管是出于利益考虑，还是战略思维，ESA都曾打算给它重新定位，弄成一个小圈子里的自娱自乐。但ESA和它的参展商们很快发现，E3并不适合像2007～2008年那样，自我阉割去做一个二流游戏展，至少人们在习惯上已经认可了E3的模样：无数的参展商和大事件、熙熙攘攘的观众流以及不再妖娆却也不至于彻底消失的展位女郎。

我不明白在这样的前提下，为什么一定要给E3贴上一个感情标签，比如“我讨厌E3”“E3好没劲”，甚至是把索尼、微软、任天堂等厂商发布会的无力表现也和E3联系在一起。因为……怎么说呢，E3它就是一个中性的、人畜无害的存在啊！世界人民需要它，无数厂商认可它。我明白你大概是因为厂商们的贫乏表现而迁怒到E3。如果你硬要发些牢骚，抱怨这届E3太过平淡，至少也得先想想，这些厂商发布会首先是他们自己的自发活动，举办地点也和E3展场无关。三大厂商不可能保证每年都有亮点，主办方ESA也不可能给三巨头跪下，求他们一定要在E3期间拿出点干货——看看索尼和微软在体感上的表现，看看索尼的按摩棒和微软的Kinect预告片，你只能说他们的创意都被狗吃了，想弄出点儿亮点，哪有那么容易。

客观一点看E3，它就像一个花了几百亿广告费砸出来的知名品牌，如果你无视E3和ESA的品牌影响力，在北美地区还找不到一个同样影响力巨大并且真正适合的媒介平台，轻易能够吸引数万人流，还有数不尽的媒体记者万邦来朝。同样，一个玩家可能会不知道gamescom，不知道PAX，但有谁会不知道也不关注E3呢？



微软的体感设备Kinect在去年E3就已经在宣传之中了，当时代号为“Project Natal”，今年的展示比“概念”更进了一步

你当然可以举出一些特例，比如暴雪娱乐就不参加E3、任天堂几乎不参加TGS。其实说白了也很简单，除去暴雪抱怨ESA会费太高这种借口之外，关键还是自家的BlizzCon已经越来越成功；任天堂也是同样，每年TGS之后举办的Space World足够令他们满意——但这是在日本的情况，一旦任天堂要去北美宣传，E3仍旧是他们不可缺席的一站。另一个例子是，日本市场一直是微软的软肋，从投入产出比来看，微软还不如放弃了日本市场，可微软爸爸为了在日本多卖几台Xbox 360，每年的TGS都是不惜血本，大概已经成了CESA的第一财神爷。所以站在客观的角度，这些所谓的特例都不过是各怀鬼胎之后的在商言商。

是的，这些特例也延伸出另一个话题，那就是厂商自办展会是否会威胁E3的地位？你肯定知道，在E3缩小规模那两年，正好是厂商自办展会集中出现的时段。欧美和日本有实力的一线厂商绝大多数都开始尝试自己搭台唱戏，就算是CAPCOM这样不算很高调的日本厂商，也会去摩洛哥的海滩上办一个展示会。这样做的好处是显而易见的，对玩家和媒体记者来说，你不必像身处一个农贸市场一般，在熙熙攘攘的展台之间穿梭，心猿意马。在厂商自己的展会上，一切都以这个厂商为中心，你可以肆无忌惮地去跟任何制作人拍肩膀，或者像IGN的美女主持人那样，穿着比基尼去做采访。是的，这种展示会更像是一个私人Party，而不是E3那样的大场面。但是当E3重新回到大E3的理念上以后，厂商展会两年来已经有了萎缩的迹象——这并不是说厂商展会和E3是对立的，只是说明E3这样“农贸市场”式的展览，尽管具体到某个大型厂商身上，会让他们感觉到不被重视，但E3就是E3，E3可以带来更多的媒体关注度和世界各地的目光，这是厂商展示会（特别是一个只有一两年历史的厂商展示会）无法逾越的瓶颈——就算是BlizzCon这样成功的案例中，暴雪也不能从世界各地一次请去数千名记者吧？

于是，ESA在走了两年弯路之后又回到了老路上，经过2009年的复苏来到今年，它们似乎已经找到了自己的定位和生存方式。同样，那些被制作人抱怨太多了的中小型游戏展也有它们的生存方式。而原本不算太知名的gamescom从莱比锡去了科隆之后，已经成为欧洲最大的游戏展，观众人数持续攀升，影响力也在持续扩大。gamescom的定位就是瞄准了E3等大型游戏展影响力无法延伸到的欧洲大陆，这样重要的游戏市场，哪个游戏制作人在抱怨一番之后，敢不给

gamescom去剪辑出一个精彩的预告片呢？这就像中国玩家面对China Joy的感情差不多，即使它无关游戏，但总有能够吸引游戏宅们的东西。

73.91%的新“续”作

yago

通常而言，E3展会上首次公布的新游戏大都能吸引更多目光，而在这些所谓的新作中，有很大一部分是各类成名佳作的后续或族群产品，像今年获得E3官方评委会提名的各种最佳游戏软件有46款，而其中居然有34款是后续作品或每年一度的例作，也就是说靠着祖辈名头混饭吃的占了73.91%，游戏产业界原创精神的衰竭退化由此可见一斑。当然，这个问题并非始于今年，一个人单枪匹马猫在车库里身兼程序员、美工、策划数职开发出传奇经典的神话只存在IT业石器时代，现在开发一款新作的风险和前期投入普通小公司根本无法承受，沿着成功品牌继续拓展市场深度和横向发掘潜力成为最安全也最划算的经营理念。目前游戏产业利益分配结构中通常是出版商占据绝对强势地位，在这种情况下大多数开发小组不仅缺乏创新动力，迫于发售日期的压力，他们甚至没有足够时间对作品进行后期测试和修补，这就是近两年来雷人大作越来越多的真正原因所在。本次展会上号称万众期待的《孤岛危机2》于一次媒体演示过程中因系统崩溃而跳回桌面，连拥有顶级豪华引擎的大牌作品都这样，普通二三线厂商的游戏程序质量更是可想而知。

作为玩家，我们如何在市场化运作的大潮中选择真正适合自己的好游戏？拒绝连篇累牍的圈钱资料片，只将目光投向原创作品或知名厂商精心制作的经典？如果仔细观察那些新立门户的原创作品，我们可能会发现一个更加令人失望的事实：大多数所谓的原创作品其实仍然是各种老套要素的翻炒组合，像射击类的《子弹风暴》依旧是主角端枪扫天下的路子，看不出它和《战争机器3》《光晕——致远星》《杀戮地区3》之流有何本质上的区别。装备了id公司Tech 5引擎的FPS《狂怒》怎么看都像《辐射3》的动作版，同样的末日荒原废墟背景，同样是乱世夹缝中求生存的剧情，新瓶装旧酒，仅此而已。相反某些顶着续作名头的游戏倒是让人耳目一新，当id Software的《狂怒》在临摹末日荒原情节时，他们大概没想到由黑曜石制作的《辐射——新维加斯》却也在反抄FPS的动作射击要素。这款采用与原作相同引擎的独立资料片增加了很多新鲜有趣的内容，比如赌场博弈、队友管理以及多种可乘坐载具，当然最吸引人的还是实际游戏视频中展现的激烈战斗。

整个展会上给人印象最深的续作当属任天堂WII主机上的横版动作冒险游戏《星之卡比——毛线传奇》，粉红色的球状明星卡比君在本作中变成2D造型，所有角色和场景均由各种颜色的粗线条勾勒而成，在粗布纹理的背景衬托下尤显天真可爱，表面上看这是一款充满童趣的低龄人群游戏，但是当看到卡比拉开布纹背景上的拉链露出掩盖在表层下面的隐藏关，当看到卡比灵活地甩出线钩拽住大恶龙BOSS的舌头将其拖倒时，我们不得不为设计者丰富奇妙的想象力所折服。但这样有新鲜创意的游戏实在太少。各种披着史诗战争外衣的射击游戏已经由人机较量进化为玩家之间的虚拟厮杀，以阿富汗战争为背景的新《荣誉勋章》据说将格外重视联机对战功能，《战争机器3》中玩家不但可以四人合作闯关杀怪，还可以在野兽模式中扮演邪恶的外星虫族变异生物对抗人类玩家。

游戏厂商中也不是没有人考虑过积极向上的产品，FPS大腕Valve今年献上的Portal 2就是这样一款挑战低级趣味的高智商游戏。游戏中主人公可以用手上工具枪自由发射入口环和出口环，从入口进去后会瞬间从出口出来，空间世界成了一块可供玩家自由穿梭的奶酪。不过请注意，这是二代作品，一代作品Portal已于2007年推出，当时业界给予很高评价，但没过多久就被玩家们彻底遗忘。本届E3公布的二代增加了大量工具，穿越空间的冒险变得更为复杂，Portal 2因此连获四项大奖提名，一时间看上去气壮如牛。不过笔者可以先把话撂在这里，即便这款游戏把四项大奖全拿下，它的命运仍然会和前作一样——昙花一现。原因很简单，大众玩家对此兴趣不大，喜欢在三维空间中利用传送门开启机关破解谜题的玩家并不是没有，然而大多数人更热衷于选择扣动扳机扫射这样投资小刺激大的简单娱乐方式。这即便不是人性，也是一种消费惯性。习惯的力量总会导致不可思议的选择障碍，不少玩家在感叹原创精神沦丧的同时又可曾想过自身是否有足够毅力摒弃习惯性思维，全心全意去体验一款新作品？

惯性思维难免会遮挡眺望远处的目光，对品牌大作的崇拜有时竟发展到盲目可笑的地步。本次展会上《幕府将军2——全面战争》被多家游戏媒体争先恐后评为最佳策略游戏候选人，其实自从6月初Creative Assembly公布这款作品以来，有关这款游戏的细节情报一直不多，强调日式木版画的官方演示视频确实很酷，但那并非实际游戏画面。从本届E3获得的更多信息表明，这款游戏支持56000名士兵同时出场的大合战，同屏最多300即时光源可营造昼夜战场和各种复杂天气特征，兵种职业据说仅有30多种，开战前有将军临阵演说鼓舞士气的设定，除此之外再无更多信息。根据目前官方透露的一些游戏图片来看，菜单界面和兵种设定相当简陋，开发团队也明确表示《幕府将军2——全面战争》目前尚处于开发初期，即使一切顺利的话也要等到2011年才能发售。《全面战争》系列称得上是块金字招牌，但这个家族里的成员并不全是令人满意的佳作，2009年面世的《帝国——全面战争》就以无数致命BUG让玩家们头疼了整整大半年。一款只有仿古木版画和静态宣传美工图，没有实际游戏演示视频，具体细节含糊不清的作品居然能被提名最佳策略游戏，真不知道是无聊的媒体炒作，还是蜀中无大将廖化作先锋的窘迫。相



《星之卡比——毛线传奇》的创意多少使人有点联想起《小小大星球》

形之下，始终保持低调的《文明5》更令人期待。席德·梅尔名下的这款新作已接近完工，新引入的社会类型概念、防御区控制设定、六边形格子地图、更体贴玩家的操作界面都具有强烈吸引力。也许将来正式发售后《幕府将军2——全面战争》的销量未必不如《文明5》，但就目前公布的信息来看，我们很难判断它有资格荣获本届E3的最佳策略游戏的桂冠。

尾声：E3和我们有什么关系？

易水寒风

E3和我们中国这些玩家有什么关系？

如果你是一名网游玩家，每天在副本和PK中寻找自我存在感，也许你不需要关注E3，因为E3的游戏和你没有太大关系。

如果你是一名竞技游戏玩家，每天在平台中练习对抗，也许你不需要关注E3，因为E3的游戏对你没有多少帮助。

如果你是一名休闲游戏玩家，每天种菜停车买卖好友，也许你不需要关注E3，因为E3是什么东西对你不重要。

如果你是一名宅男腐女，每天沉迷动漫和RPG，也许你会看看E3中有什么感兴趣的RPG，但真正打动你的还是日本货，E3面对欧美人的胃口的东西不一定适合你。

那究竟什么人和E3有关系呢？

杂志网站的记者编辑们，E3时间终于不用为了选题发愁了，整一系列报道就成了；资深高玩们，可以对游戏界发展评头论足一番，发表下对将来游戏趋势的预测；相关游戏厂商，又可以借E3的领先设计理念山寨来炒作一番。

E3和中国玩家最有联系是谁？

那些掌机家用机迷。他们很好认，大部分年龄不大，大多30岁以内，20左右——太老或太小很难潮起来；家境不错，能在学生时代就能玩得起家用机和掌机——不然工作后很少有这个闲心；小众，带点小资，对IT时尚敏感，喜欢宅在家研究家用机游戏，或者背包旅行拿掌机打发时间。

你身边这样的人多吗？也许有那么几个，但他们似乎只是在自己的小圈子里，而身边大多数人还是在网游PK和偷菜，偶尔那么两三个好友聚在一起研究下竞技游戏和RPG。E3上的游戏，在中国还是小众的玩意。大多数普通玩家，听到E3，也就随便看看，打个哈欠就翻过去了。





如果说Kinect的未来尚且可圈可点，Playstation Move则显得创意寥寥，它的操作方式和Wii的体感手柄相似

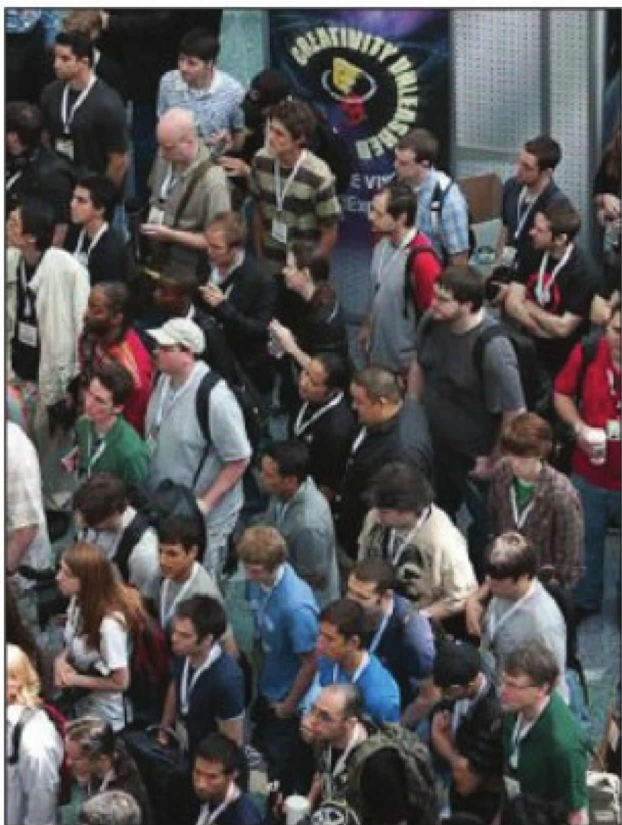
为什么呢？因为目前我们身边玩家对游戏的需求有限。

因为中国的大部分玩家，玩游戏的目的动机只是为了消遣时间和实现存在价值。我们偷菜抢车位，只是互相攀比虚荣中消遣时间——无聊的时候可以去麻将扑克运动，休闲游戏只是选择之一；我们在竞技游戏和网游中拼杀，只是要在游戏中做强者来实现自我存在，来弥补现实社会中的自我价值缺失——因为现实中的不顺和挫折，可以在游戏中的获胜可以来寻求平衡。

有什么样的需求，就有什么样的供给。于是大量供玩家消遣的国产游戏孕育而生，这些游戏看上去内容雷同，或改编名著，或山寨前人——反正供玩家消遣，要那么内涵做什么？大量同质化网游呼啸而出，PK杀人，万人国战，美腿胸器，满足一切玩家欲求。

你说这样市场情况下，厂商去做个有内涵的游戏，弄个《仙剑奇侠传》《轩辕剑》什么的，也许会有掌声和喝彩，但是赚钱吗？不一定有那些低成本的山寨游戏利润高吧。

既然山寨的就可以了，干嘛还要花费心思做游戏创意设计？给产品包装？拓展新的游戏体验方式？发展新的游戏技术？开发新的引擎核心？去E3上看看将来流行什么，趋势是什么，找个比较有前途的项目，山寨一个过来就行了嘛，何必花心思自己开放新元素？





E3开幕时，你总能看到人头攒动的场面，作为世界上影响最大的游戏行业展会以及商业洽谈会，它的影响力尚无法和一个国际电影节所产生的公众影响力相比，这与这个产业的特点以及受众有关，从某种角度来说，任天堂公司对这个产业的理解更为清晰

所以中国普通人不太关注E3，和我们很遥远，开发创意这东西让美国人去做，中国人会山寨就高枕无忧了。我们只用操心的是，山寨的产品，找几个美腿凶器，如何成为媒体焦点就行了。

郎咸平说，中国从来就不是制造业大国，因为产品设计开发、仓储物流、批发零售、价格定位都被欧美所控制，中国掌握的只是低利润的制造加工。如果把游戏也看做制造业的化，我们也只是做加工制造而已，真正的游戏开发设计、创意营销都在E3上呢，和我们有什么关系？我们做好山寨炒作大会就行了。P

填补拉力大作的空白

世界拉力锦标赛
FIA World Rally Championship

■江苏 老黑

美国作家海明威说过：“赛车、斗牛和登山，才是真正属于男人的运动！”对于车迷来说，如果让他们在各种赛事中只能选择一种，相信很多人会选择世界拉力锦标赛（WRC）。没错，你所驾驶的是拥有三百匹马力以上的四轮怪物。你所要面对的是没有防护网保护的“纯天然”赛道。你所要挑战的，是在雨林、泥泞、雪地、沙漠及蜿蜒山路等全球各地最具代表性的险恶路段。

新锐力量


目前版本的远景渲染效果一般

负责《世界拉力锦标赛》（以下简称FWRC）的是来自意大利的制作组Milestone，他们的《世界超级摩托车锦标赛》（SBK）是竞速游戏玩家非常熟悉的一个品牌。在Milestone看来，如今看似已经被瓜分完毕的拉力游戏市场，其实各个品牌的地位并非巩固：Codemasters的《尘埃》系列已经放弃了核心拉力玩家，WRC的开发商Evolution Software早已经将主要精力放在了《摩托风暴》系列上，而《世嘉拉力》的影响力也大不如前。这个新锐品牌的一鸣惊人，相信并不是什么难事。

授权魅力

从国际汽车联合会手中接过的WRC授权，以及多年来制作竞速游戏的经验，这就是FWRC通向成功的两个致命武器。基于真实授权的赛手信息，将包括Leob、Raikkonnen等知名车手，甚至是初出茅庐的新秀，都将成为玩家的扮演对象。13条实名全景赛道，将让玩家们大呼过瘾。

除了拉力游戏中的既定模式以外，FWRC还会包括一个角色扮演感极强的职业生涯模式。它比《尘埃2》以房车为基地进行的“车手生活”还要复杂许多。玩家可以通过比赛来吸引赞助商的注意力，加入心仪的车队，一步一步成长为队内的大哥级人物，带领队友们冲锋陷阵。

对于拉力游戏迷而言，最重要的是发生在路上的那些事情。E3大展上制作组提供的Demo中，我们看到游戏的驾驶模拟相当令人满意，扮演雪铁龙车队悍将Raikkonen，驾驶他的C4驰骋于保加利亚赛道，车体的物理性和运动轨迹的模拟堪称完美。Demo所演示的画面效果显得一般化，不过考虑到目前游戏仅仅完成了75%的开发度，还没有进行最后的润色和打磨，相信成品的画面效果绝不会让人失望。

在没有任何竞争对手的情况下，唯一可能与FWRC撞车的游戏，就是PS3的顶梁柱软件——《GT赛车5》，因为它加入了完整的WRC赛事。不过在PC平台，FWRC应该是近期拉力爱好者的第一，同时也是唯一的选择。P


柏油路面的驾驶难度有所降低


路况复杂的东欧赛道

●制作：Milestone　●发行：Milestone　●类型：竞速
●发售日期：2010年第四季度　●期待度：★★★☆

昔日FIFA向实况进化，
今日实况进化像FIFA

职业进化足球2011
Pro Evolution Soccer 2011

■江苏 老黑

主机平台的FIFA系列已经领先了PES系列好几个身位，目前的PES仅仅只是靠“死忠”和PC平台来维持销量，而就在这一个“赛季”，FIFA系列也会用全平台策略来冲击PES的最后一块领地。足球是没有第二名的运动，足球游戏市场也是这样，巨大的危机感，让KONAMI决定在PES2011中进行巨大的革命（起码从承诺看是这样的）。他们甚至在E3大展上推出了收录有阿根廷和法国队在老特拉福德球场展开巅峰对决的Demo，这一举动在往年并不多见。

更加好用的战术菜单



看来本作的身体对抗还是有些简单化

往年想要将所使用的球队设置成自己所习惯的阵型，你需要首先打开Formation菜单，选择好对应阵型，然后再对球员的位置进行微调。在本作中，玩家可以像足球经理游戏那样，直接在2D球场界面中将球员拖动到理想的位置，然后就像教练为球员讲解战术那样，为他们划出跑动路线和进攻风格。

以往的“实况”系列能够在战术界面中设置一个第二阵型，根据场上局势的变化，在首发阵型和第二阵型之间做实时切换。在本作中，玩家最多可以保存5个附加阵型，用快捷键就可以即时切换。比如当玩家在已经两球领先，而比赛还剩下10分钟的情况下，就可以切换到守势。当玩家在中场较量中吃亏，则可以切换到预先设置的5人中场，从而用人数优势来增强这一区域的控制权。

“自由”主题

“Total Freedom”是本作的主题，E3发布会上KONAMI向玩家们演示了更加自由的传球和盘带技巧。在传球方面，本作引入了短传力量槽，玩家按键的时间越长，则球速越快，传球距离越远，玩家可以自主决定是传近端还是远端球员，如果有两名球员同时出现在传球线路上，则处于中间位置的球员会自动将球漏过。尽管短传力量槽的创意明显是从FIFA系列“借鉴”而来的，其功能也与该系列高阶玩家所使用的手动传球完全一致，但加入这一系统，可以改变PES系列长期以来只能靠直塞身后球撕开防线的单调传球进攻手段。从这个细节也可以看出，PES2011终于决定将玩家从“变向、加速、射击”的夸张玩法拉回到真实足球的传接配合中来。

制作组宣称90%的球员动作都经过了重新的动作捕捉，这使得各个动作之间的衔接更加自然，从第二个官方预告动画中也可以看到，至少在动作的流畅度和拟真度来看，PES已经和FIFA系列没有差距了。在盘带系统方面，“自由”主题体现在假动作和过人技巧所组合出的各种“连招”，这段动画中，我们看到了德罗西用绕跨动作吸引阿根廷防守球员的注意力，然后挑球后用身体硬吃的强行突破，以及纳尼用“师兄”C罗招牌式的“章鱼腿”将对方绕得眼花缭乱，再将球挑过对方头顶的杂耍式过人。



特维斯夸张的扭屁股庆祝动作，不知道本作会不会引入FIFA系列中可以手动控制的个性庆祝

●制作：KONAMI ●发行：KONAMI ●类型：体育
●预计发售日期：2010年10月 ●期待度：★★★★☆

飙风战警与速度狂人之间的残酷战争

极品飞车——闪电追踪
Need for Speed：Hot Pursuit

■江苏 老黑

《极品飞车》系列在漫长的发展史中所衍生出来的几个题材，无论是Underground这样的地下赛车，还是走模拟路线的Shift，其号召力都没有描述警察与飙车党之间“战争”的《闪电追踪》（Hot Pursuit，以下简称HP）强大。继2002年推出的HP2之后，EA将这一系列的新作交到了Burnout（火爆狂飙）系列的开发组Criterion的手中。

继承和创新

一辆兰博基尼“蝙蝠”（Murcielago）在太平洋沿岸的中西部虚构城镇——Seacrest县的公路上飞奔，身后是一辆兰博基尼“雷文顿”（Reventon）紧追不舍，前方路口埋伏好的警方SUV已经做好了拦截的准备，天空中的一架直升机也加入这场闪电追踪之中。这段在E3演示会上播放的片头动画，在让玩家热血沸腾的同时，也让我们找到了很多熟悉的感动。

与8年前的上一作不同的是，新版HP将采用类似《Burnout Paradise》的沙盘结构，地图面积达到了惊人的100平方英里。玩家可以在警察和飙车族之间选择自己的阵营，两类角色的游戏方式和任务是完全不同的。

飞车党克星

今年E3展示会上的Demo，只包括属于警察阵营的“拦截”（Interceptor）模式，其规则非常简单：让飞车党“安分”下来。至于你采用何种执法手段，系统并没有任何的限制，哪怕是直接将超速车辆撞成一堆废铁。

与Burnout系列类似的是，HP的所有车辆均装备有可重复使用的氮氧加速系统，这可以保证追逐过程中的刺激和火爆。也许是受到了《Blur》中“跑跑卡丁车”游戏方式的影响，HP也加入了Power-Up的概念。玩家可以呼叫直升机提供信息支援，请求前方设卡——其实这些东西在8年前的上一作中都有。但不同的是，现在玩家还能投放各种道具，比如启动车载干扰系统，让对方的小地图失效，或者发射EMP（电磁脉冲），瘫痪对方的行车电脑，从而使飞车党们的制动暂时失灵。既然本作中的警车装备如此强悍，那么飞车党们肯定不只有猛踩油门这一条路可走，根据制作组的说法，扮演反派的玩家也可以获得一系列反制警察的技能，但这方面的信息还有待公布。



冲过拦截线的跑车似乎对物理伤害免疫

赚钱第一

无论是单机还是网络模式，HP都会包含养成和升级的概念。升级以及道具、车辆购买所需要的“货币”，就是玩家在追风之旅过程中所赚取的经验值。XP的获取方式与Burnout系列积蓄喷射槽的方式完全一致：超越对手、驶出漂亮的漂移，以及在逆行中躲开迎面而来的车辆。

本作的多人模式，将会在名为Autolog的管理软件的运作下进行，它将整合多人游戏、社交与交易三项功能。

●制作：Criterion ●发行：EA ●类型：竞速
●发售日期：2010年第四季度 ●期待度：★★★★

COMMANDER CONQUEST of the AMERICAS

去见证逐鹿美洲的旧时光！

指挥官——征服美洲

Commander: Conquest of the Americas

■内蒙古 莽月飘零

提到Nitro Games我们或许不熟悉，那么说起《东印度公司》（East India Company）你或许会觉得耳熟。没错，由Nitro Games制作并发行的《东印度公司》是一款航海策略游戏，在其中我们可以贸易，也可以战斗，有海盗会骚扰我们的贸易舰队，还可以联网与其他玩家共同游戏等等。虽然《东印度公司》质量不算太高，但也有自己的特点。喜欢这类游戏的玩家要欢呼了，因为Nitro Games经给我们带来一款类似的游戏：《指挥官——征服美洲》（以下简称CCTA）。

西印度公司？



攻打城市也并不轻松

这是Nitro Games制作的第二款游戏，CCTA的开发者说，他们已经在网络上搜集了关于第一作——《东印度公司》的一些建议和意见，这些意见和建议将会被采纳到CCTA中。开发者会依据这些意见来让CCTA改正《东印度公司》里的一些错误，让更多的玩家喜欢上它。



扩大殖民地的势力范围很必要

在最初，开发者们决定制作“西印度公司”，根据名字你就可以想到是怎样一款游戏：和《东印度公司》相差无几表现平平的航海策略游戏。所幸的是，后来他们决定要做一款比《东印度公司》有更多海战和贸易的游戏。于是，开发者们放弃了“西印度公司”，经过商量之后决定把目标放在尚未开荒的美洲大陆上，那里有更多的机会，也会有更多的贸易和战争。因此Nitro Games的开发者们让CCTA成为一款殖民主题的游戏——占领美洲建立殖民地，然后保证殖民地最大程度的运转，而后将资源和产品源源不断地运回欧洲。这听起来似乎很疯狂，但这是对那个年代最真实的写照。

巨大的地图

在CCTA中演绎的是美洲刚被人们发现并开垦、占领、掠夺的时代，从16世纪开始到1774年美国独立战争爆发为止。也就是说，CCTA中的美洲是一个任人宰割的大陆，这一段时期内，我们可

●制作：Nitro Games ●发行：Paradox Interactive ●类型：策略
●预计发售日期：2010年7月30日 ●期待度：★★★☆


漂亮的大船

以见证美洲被掠夺与美洲的崛起。

CCTA的地图很大，北到哈德逊湾，南至加勒比海南部，其中完整包括了北美的大西洋沿岸以及南美洲北部部分地区。在游戏开始，所有玩家们将不会有殖民地，同样AI也没有。在游戏开始玩家将会和7个AI一同选择建立殖民地地点，之后比拼发展速度。我们可以任意选择一个地点来建立殖民地，位置不同也会有不同的优势和劣势。虽然南美比北美贫瘠，但也有它自身的优点，所以开局对游戏最终的胜负影响不大。并且游戏将会有各个不同的国家势力供玩家选择，各国有强势的一面，也有劣势的地方。建立好殖民地之后，玩家的任务就是发展自己的力量。和《文明》系列类似，在CCTA将会有顾问，军事顾问、贸易顾问以及王室顾问等等，玩家虽然不用必须取悦这些老爷们，但是若你得罪了某一个顾问，那将会造成可怕的影响，其他与其相关的顾问也会对你表示不满，到最后，失宠于各位老爷的玩家们将会逐渐失去各种支持和权力。后院失火是最可怕的，玩家需要谨慎抉择。

殖民地与战争

当玩家建立好殖民地之后就要着手将势力壮大。CCTA将会有一个势力范围的设定，在每一个殖民地都有一个势力范围，范围内的特权才会对殖民地有作用，比如棉花、矿石、蔗糖等资源点，必须被覆盖在一个殖民地的势力范围内才会使该殖民地受益。而且你需要根据殖民地的资源优势来选择殖民地的发展方向，比如一个大量出产棉花的殖民地，获得棉花后我们可以将棉花做成衣料，而后再将其做成衣服来出产服饰。当然这只是一个简单的例子，殖民地发展越往后势力将越大，同样所获资源也将更加丰富多样，我们需要根据资源特点来壮大我们的殖民地。


策略必不可少，贸易业不能忽视

CCTA的游戏时代摆脱不了海上的征战。在CCTA中的战船将会有超过14种不同的船舰，这些船舰将会分为两大类型：贸易用船与军事用船。每一种船舰都有属于它自己的优点和缺点，而且根据国家的不同，在属性上也会有差异。比如法国的舰炮射程将会比英国舰炮远很多，而在火力方面，英国舰炮的火力又大大高于法国舰炮。

在海战的表现力方面，CCTA将会有更出色的表现，你可以在宏观的角度上进行决策，应用你的策略和战术来打败敌人。同时你也可以切换到即时战略模式（RTS mode）来亲手操控你的每一艘船只。玩家最多可以同时控制15艘舰船，也就是说，将会有30艘舰船对战的大场面出现于CCTA的海战中。

准备好了么，指挥官

从上面的介绍，我们似乎看到了Nitro Games的野心。是的，CCTA试图与《文明》系列叫板——或者他们并没有这样的意图，只是做了一款这样的游戏，CCTA把重点放到了整体策略和战争决策对文明发展的的重要性上面，换句话说，CCTA将是一款考验决策与战略的游戏，而《文明》系列也正擅长于此。

准备好了么，指挥官？美洲已经准备好了，迎接你的到来。P


这是一艘幽灵船？



登陆美洲，这片尚未征服的土地

还是一样的名字，能否创造一样的传奇？

荣誉勋章
Medal of Honor

■北京 徐子峥

曾开创一个FPS新时代的《荣誉勋章》（下文简称MOH）系列又回来了！EA洛杉矶部门的执行制作人Greg Goodrich信誓旦旦地表示，《荣誉勋章》将重夺PC平台最佳射击游戏头衔，用他们的话讲就是：“MOH is back!”


MOH新作的执行制作人Greg Goodrich

新MOH剧本地点：阿富汗选择了“我们”

新作的发生地在阿富汗等中东以及部分东欧国家，MOH也将流于俗套？对于新作表现力的怀疑，制作小组表示：“并不是我们选择阿富汗，而是阿富汗选择了我们。”阿富汗是真实的战场，是最适合展现这个故事的舞台。这部作品将涉及2001年秋天美国和北约的联合进攻，带你领略真正的阿富汗战争！”

不少人认为EA洛杉矶选择阿富汗、伊拉克战争等真实历史事件为游戏背景，是为吸引对时下敏感军事动态和政治话题感兴趣的玩家，从以虚拟近未来现代战争题材塑造的《使命召唤——现代战争》系列那里抢到更多的用户，但是Goodrich却表示否认：“从来没有这样想过。我们只是一心讲述我们自己的故事，用一流剧本塑造的角色和高水准制作来吸引所有玩家的目光。至于背景地点，虽然有很丰富的历史可以用来发挥，但也只是个背景，所有这些都是为了创造一个伟大的故事而服务。”在MOH新作中玩家要对抗的敌人是本·拉登率领的基地组织成员以及扎卡威手下的恐怖分子，他们凶狠残忍，光是想象就已经令人浑身紧绷。阿富汗的地貌十分丰富，对于游戏制作者来说也是个理想选择，玩家们会在游戏里见到他们梦寐以求的沙地和荒漠战斗环境，更会见到许多意想不到的惊人画面，如广袤的雪山或苔地高原（东欧）。


图片中分别为现实中和MOH里深入阿富汗的游骑兵


PC将对应每帧从1440×900至1920×1200以上的高清版本，能体现出新引擎在材质及高光反射等等细节，注意图中人物衣服的面料更加真实，新指令对Shader的应用相当出众

●制作：EA LA、DICE　●发行：EA　●类型：射击
●发售日期：2010年10月　●期待度：★★★★☆

最有现实存在感的岁月

MOH的“现代战争”就在2001至2004年间，而不是《叛逆连队》和《现代战争》那样的架空故事。相信这点可以很好地将MOH与它的竞争对手区分开来，很多玩家对前两者的空间站和EMP运输机情节厌烦不已，感觉破坏了真实战争味道、打乱故事连贯性。但这回可以放心，MOH会与其他现代战争游戏“划清界限”，玩家在与基地组织、车臣武装等真实恐怖组织进行战斗的场面必然会更有代入感。“对于细节我还不能透露太多，但当你亲眼看到我们游戏中敌人的表现，绝对会让你大呼过瘾。”Goodrich说：“玩家体验到的将不仅仅是现代战争，而是真实战争！”

从参战部队的级别来讲，MOH也更加高端。新作被频繁提到的主角，是美国“Tier 1”特工部队，保卫美国的精锐力量，直接受NCA（National Command Authority，美国宪法规定的最高国家权力指挥机构）控制，随时听命总统及国防部长的召唤。而著名的海豹部队（SEAL）、特种作战司令部下属各成员单位，包括三角洲、游骑兵、空降兵部队等，只属于Tier 2级别。更低一些的像进入阿富汗山区的第10山地师、陆军装甲师、海军陆战队只能排在Tier 3。其它军事支援单位，比如反间谍及情报组织、国民预备役等，根本排不进“Tier”。当然这只是按番号编制论资排辈，在真正的战争中说不准哪些单位就会立下出人意料的战功，毕竟时势造英雄。而我们在MOH里，终于有机会切身体验美军第一梯队特工的风采。

为了承担最困难的敌后渗透任务，重点就在于通信协调和指挥，这绝非带套单兵GPS就闯龙潭虎穴那么简单。你将直接收到来自上级信息或调度，并将战况实时回传美国五角大楼。对于人物心理刻画，奥斯卡最佳影片《拆弹部队》在创作过程中给制作小组以启迪，制作小组成员Sean Decker表示：“《拆弹部队》影片中并未描写伊拉克战争的起因或者其他方面的政治因素，只将镜头对准那些脚踏实地的人，描写了战士们的故事以及他们的情感。”因此我们可以了解新MOH力图展现一部虚拟现实版的《拆弹部队》，一部由计算机实时渲染的经典大片！



驾驶眼镜蛇武装直升机，对深藏在山麓地带的基地组织实施空中打击



伪装渗透与暗杀，是精英部队的拿手好戏

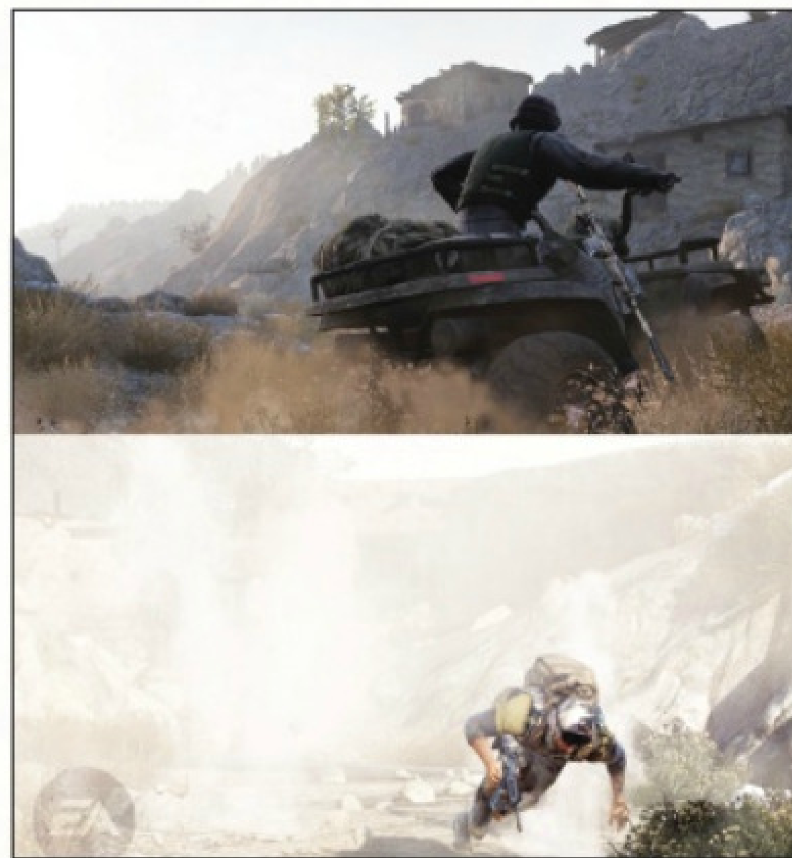
新MOH先进的图形技术

MOH分别采用了两套完整的运行程序：Unreal Engine 3（虚幻引擎3）和Frostbite Engine（寒霜引擎）。对于战役剧情模式使用的虚幻引擎3，玩家们虽然再眼熟不过，更有甚者在EA论坛上戏称UE3是当今FPS里效果最平庸d1引擎，但制作者重申MOH的UE3绝非系列前作《天降神兵》里的简单套用，主要代码已经过彻底的改造，在三角形生成率、反锯齿、粒子表现等重要指标方面，全都焕然一新。可以说EA技术部门手中再生的UE3，已经充分准备好迎接新内容创作上的挑战。



使用5.56mm口径×45mm长弹药的M249，最高射速750发/分钟，能射穿1100米外的美军标准钢盔，也能在5秒内把一个钢盔射成“莲蓬头”

虽然MOH是全平台作品，但只有PC才能提供Full HD（全高清）分辨率版本，如果你有一款GTX285级别的强劲显卡和Super HD（超高清）显示器，到时完全可以体验到GPU原生2560×1600像素的震撼。



EA洛杉矶公布的PC开发机截图，1920×1080像素Full HD版

扑朔迷离令人期待的多人对战模式

对于多人联机模式应用的寒霜引擎，EA洛杉矶在官方Twitter留言中称与“兄弟”部门DICE有非常深入的合作，角色、背景等主要元素仍然由MOH的原班设计师主导，而对于多人对战模式的技术细节则由DICE的人负责。有热心者已经在担心MOH是否会成为“战地”式的游戏风格翻版，军事体现不够严肃。对此DICE的资深负责人Patrick Bach表示毋须担心。寒霜引擎展现的效果已经很完善，比《叛逆连队2》更上一层楼。新MOH的联机模式细致的刻画出战争双方的装束特点、武器配备和车辆载具，从AK104、西格556到ATV、AC130、UAV的新一代自动武器和车辆飞机都将悉数登场。丰富的地理场景也非常美，很快令人产生强烈的真实带入感。通过不断的新发现与奖励为联机体验增加亮点，在眼前跃然出现的新兵器、超酷的现实载具与装备，添加可驾驶的重武器，都令参与进来的人不停寻找、建立新战场，通过自身作战意识与战斗经验的进步，获得与真人高手切磋的最高乐趣。

正在加紧制作中的MOH多人游戏模式与“战地”系列不同，MOH力图做到更细致、更真实也更紧张，我们只能以最终产品的表现来检验。当2010深秋时节，一起期待吧！P

将兵者前线浴血，将将者运筹帷幄
——浅谈明日战场

■广东 易水寒风

小学的自然常识课本上就告诉我们：人类是一种高级动物。既然是动物，就和其他低级动物一样，人类血液里也流淌着争斗的原始本性。纵观人类文明史，从原始时期为了食物和交配而冲突，到古典时期为了政治宗教而战争，乃至现代为了资源利益而较量，人类的文明发展始终与争斗相随，我们身上与他人竞技博弈的本性并没有消失——相比其他低等动物，我们只是用更文明的方式来发泄我们体内蕴藏的野性和过剩的荷尔蒙，比如竞技体育，比如竞技游戏。

在文明社会我们有着道德和法律的约束，自然不能随心所欲使用暴力，但我们从小就通过骑马打仗、仿真枪战等各种游戏模拟战场，享受竞技带来的乐趣；直到上世纪末个人电脑的普及，我们逐渐扔掉木剑和玩具枪，抓起鼠标和键盘，打开《命令与征服》《星际争霸》，享受技术进步革新带给我们的乐趣。

那么，将来的即时战略游戏会给我们什么样的体验呢？我认为会朝几个不同的方向发展：微观战术化——让玩家成为“前线排长”；以及宏观战略化——让玩家成为“后方司令”；团队角色扮演化——让玩家成为“军团团长”。

微观战术化：体验前线近距离杀敌的酣畅淋漓

无论是在小说电影还是文学作品中，冲锋在第一线的勇士总是受人敬仰和崇拜的，在前线体验激烈的战斗和直接的对抗也最容易燃烧玩家们的斗志。从我们小时候的骑马打仗和成年后的野战游戏，也都是在模拟和体验战斗第一线的小队作战。这也是像《英雄连》此类的注重小分队协同配合的即时战略游戏在近年来得到流行的原因，越来越多的玩家愿意做一个“前线的排长”，运作兵种克制、包围分割、佯攻击破等战术手段，享受3D技术营造的爆炸与交火体验短兵相接的战斗。

随着网络技术的推广，此类“前线排长化”即时战略游戏受众的群体显然要比那些注重策略的游戏要广，参与的门槛也更低，因此这类游戏将会趋向网游化。记得2001年号称“万人线上实时战略游戏”的《破碎银河系》？虽然这位即时战略网游化的先驱已经消失在RPG网游的大潮中，但为即时战略的网游化做出了大胆的尝试和探索。人们不在满足在网游上仅仅扮演一个角色，而希望指挥一支独立的小队，运用兵种搭配和操作，与其他网友指挥的小分队配合下完成一场大规模的战役。此类即时战略的网游靠的不仅是装备和等级，战术配合才是它的灵魂。

现有游戏中都可以看到这种“前线排长化”网游化发展趋势，比如《博德之门》——这款团队式的角色扮演游戏，玩家可以操控最多6人的冒险队伍，而战斗部分采的是即时制，并且战斗时可以在场景中自由移动；比如《魔兽争霸Ⅲ》的2v2、3v3等多人团队对战——你可以把每个玩家控制的英雄和100人口的部队看作一个连队，多个同一阵营的玩家的连队组成一个军团，去对抗由其他玩家组成的敌对军团。等等，是不是有点像《魔兽世界》的奥特兰克战场？


在《博德之门》中，玩家可以操控最多6人和敌人近身拼杀


在前线体验激烈的战斗最容易燃烧玩家们的斗志

有位盛大的游戏总经理曾经认为，将来即时战略游戏将是网络游戏的新课题。倘若找到有效的盈利方式，这类“前线排长化”化的即时战略网游会不会是新一轮的网游淘金热潮呢？

将兵者前线浴血奋战，将将者决胜千里之外，有人喜欢做冲锋陷阵的英雄，也有人喜欢做运筹帷幄的统帅。虽然“前线排长化”的直观和激烈会吸引更多的人跨进即时战略的门槛，但策略型的游戏在将来依旧是资深玩家和电子竞技项目的宠儿。

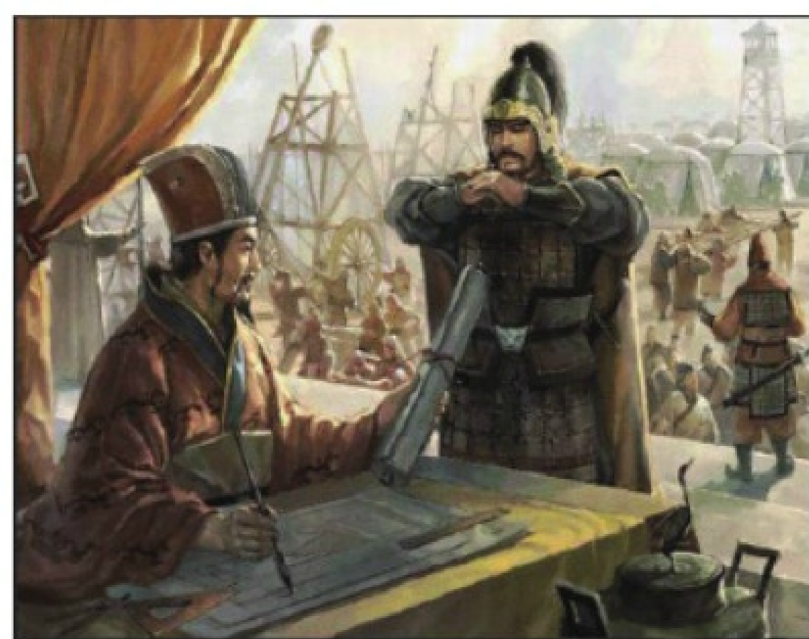
宏观战略化：让我们做决策，让AI去执行

小时候你身边肯定有这样的朋友：当我们都拿着玩具刀剑冲锋的时候，他却在家里端着棋谱研究围棋；当我们都在球场上挥洒汗水时候，他却喜欢在球场一旁和教练一起研究阵型战术。有的人喜欢端起武器到前线浴血厮杀，有的人更热衷端着咖啡在后方运筹帷幄。游戏中也是如此，有的玩家专注于前线的操作，力争把每个部队的作用发挥到极致，例如韩国那些APM达到400的“抽筋流”选手；有的人手速没有那么快，但却依靠精妙的计算和精心准备的战术来实现克敌制胜，例如Magicyang、TH000这样的“意识流”选手。如果说微观战术化的游戏是对喜欢前线厮杀玩家的投其所好，那么宏观战略化的游戏就是为“意识流”的咖啡玩家量身定做的。

随着3D拟真技术和环境渲染技术的提高，将来的指挥官们也许有着能加真实的作战指挥界面，有着及时汇报战况提示，甚至一个仿真的美女副官伴随在身旁——从《红色警戒3》就可以看出这种趋势。当然，旋转视角改变聚焦之类的小儿科已经不再能满足我们的立体感需求，即时战略将脱离传统的陆空2D平面战场，飞向立体的太空，类似《家园》的3D战场将给予我们更多的自由发挥空间。

从A键智能攻击，到Shift键行动序列，到单位自动克隆施放技能，再到农民自动维修、自动分矿，以及越来越聪明的寻路系统，即时战略的AI仿真智能也在不断进步，逐渐将玩家从繁琐的细节操作中解脱出来，由AI代劳。而玩家则可以更专注于情报的分析、战局的判断、战略方向的决策。玩家将从一个事必躬亲的执行者上升成一个全局的决策者，竞技的精彩将体现在侦察与反侦察、佯攻与伪装、战术技能的巧妙使用上，我们只要决定如何发展，朝哪进攻，什么兵种使用什么技能就行了，繁琐机械的事让AI去执行吧。也许在不久的将来，在《魔兽世界》中成熟的宏命令设置，也会出现在即时战略游戏中了。


将玩家从繁琐操作中解脱出来，由AI代劳


有的人喜欢在前线浴血厮杀，有的人更热衷在后方运筹帷幄

团队角色扮演化：与人斗其乐无穷

团队竞技历来就拥有广泛的受众，足球篮球这类讲究团队配合的群体运动往往要比单人运动项目更受关注，因为人与人之间的配合和对抗充满了不确定因素，每个成员都拥有独立的意识和状态，临场的应变发挥能力都能左右团队的实力，从而让竞技结果变得难以预测。一个人寂寞地游戏是单调乏味的，一群人的游戏则会蹦出精彩的火花。

回顾即时战略游戏发展轨迹，从萌芽时期的简单人机对抗——如早期的《沙丘》系列，到战网出现后羽翼丰满的人人对弈——如《星际争霸》，直至现代日渐兴起的多人团队作战——《反恐精英》和DotA。我们可以看出竞技游戏中人的因素比重越来越大。当你在玩透一款单人游戏后，当你掌握游戏的机制和模式后，你会觉得失去了探索创新的动力，你会觉得空虚乏味天下无敌而寂寞，最后把游戏扔进硬盘的角落；而多人团队作战的游戏中“不怕神一样的敌人，就怕猪一样的队友”，就算你再熟悉游戏，也无法完全控制你的队友和对手的意图，于是你会把精力花在如何磨合你的团队、如何克制对手的战术，让你动脑筋的是灵活的人而不是死板的AI，无形中增加了游戏变数，增添了游戏乐趣，延长了游戏寿命。

而时下热门的DotA，它已经不算一个即时战略游戏了——自从《魔兽争霸Ⅲ》问世以来，即时战略和角色扮演的界限不再像以前那么明显。DotA兼容了角色扮演类游戏的诸如补刀走位等细节操作、各类装备的升级搭配和角色技能的协同，重要的是吸取了即时战略类游戏的团队真人对抗，让一个原本内容有限的打怪→升级→杀人的简单模式，在人与人的交互中产生无穷的变化。游戏设计者的潜质是有限的，而众多玩家的潜质却是无限的，与其让玩家在游戏设计者有限的思维空间内探索，不如让玩家之间拥有更多互动，让玩家自己去创新和研发新元素，游戏设计者则用“看不见的手”对游戏平衡走向进行宏观调控即可。

这类团队角色扮演游戏模式诞生了不少模仿者，同为《魔兽争霸Ⅲ》的另一个MOD《真·三国无双》在国内也获得很大成功，而半成品《半神》也算是给后继者提供反面教材。虽然这类团队即时战略游戏还处在起步模仿中，不过我相信，最能体现体育精神的团队角色扮演游戏在电子竞技界中将会有举足轻重的地位，也许将来有一天会取代“魔兽”等单人对抗游戏，成为WCG最热门的比赛项目。P


人与人之间的配合和对抗充满了不确定因素

城市，让游戏更

现实中，城市化即是人类群居活动的不断高级化，文明的发展和社会准则的确立完善相伴相随。纵使是当今最臃肿的巨型城市，也是起源于“朝聚井汲，井边货卖”的市井，因为进化过程中的变量丛生，导致了如今千城千面的异趣风貌。游戏中的城市亦是如此，一个呼之欲出的巨型都市，也是发祥于一个粗糙的像素点集。虚拟都市的建立，同样伴随着电脑软硬件文明的繁盛，游戏也完成了从消遣娱乐到文化艺术的登堂入室。从便利性和科技前导性来看，城市确实让生活更加美好；作为现实的映射，不可否认，一个功能完善的虚拟城市也让我们的游戏体验更加美好。

花开两朵，各表一枝



《致命车手》（The Wheelman）捏出来的巴塞罗那很美很正，但也只是个花架子



西部的生活真单调啊，不能打台球、K歌、打麻将、上网找MM……

这里所说的城市并不单指一个具体的城镇，更多的是指代那个开创性的沙盘游戏模式，多为动作或竞速游戏，在一个空间有限的城市内展开故事。沙盘意味着开放，没有拘束，为所欲为，但不对主线造成影响，一切是可以重置的，同时允许在主任务外多线并进，支线任务迭起，场景无缝连接。场景分割、以章节推进的传统动作游戏固然不少，但沙盘游戏作为多种游戏类型的交叉产物，已然是行业标杆。《侠盗猎车手》系列生生不息，Rockstar又试着在校园（《恶霸鲁尼》）和西部（《荒野大镖客——救赎》）套用他们的沙盘模式，模仿者诸如《如龙》《真实犯罪》（True Crime）等作品标题后的数字也在不断增加。还有……天哪，是不是EA出品的《哈利·波特与混血王子》都要算作沙盘游戏呢。

城市的魅力在于兼容并包，求同存异；沙盘游戏的魅力在于开放，有时候也可以理解为开阔。从2001年到2010年，9年的时间让沙盘游戏的界域无限扩张，从GTA3的3平方英里到《正当防卫2》（Just Cause 2）中的400平方英里，同时也出现了细微的分化：一种是利用惩罚机制不明显的世界规则，默许玩家极尽破坏之能，适于轻度玩家发泄压力（初玩GTA的时候，谁不是一开始就抢车碾人玩呢？）；有时会披上正义的伪善外衣，如《正当防卫》和《真实犯罪》；有时直接赤裸宣扬暴力，如《黑道圣徒》（Saint Row）和《疤面煞星》（Scarface）。不过个人认为，优秀的沙盘游戏在于另一分支，不禁止发泄玩法，但提倡在那个时代背景下的非典型城市生活的体验，以



■湖南 Dawn


《正当防卫》看上去很美，破坏系的沙盘游戏将主角设置得过于强大。毕竟是快餐作品，也没必要讲究什么厚重的文化


好的沙盘游戏并不会约束玩家大破坏的行为，但破坏并不是游戏唯一的把戏，游戏的乐趣取决于剧情和引擎


城市化并不是坏事，有时城市化是我们在游戏中要干的事

玩家为切入视点。在搭建地理、物理空间之外，主创人员更看重构筑一个文化、心理空间。其佼佼者，当然是那个屡遭捧杀和棒杀的GTA系列。其出众之处在于，该系列有着不亚于RPG类游戏的背景设定和流畅叙事，不亚于《潜龙谍影》的彩蛋细节，更重要的是，在砸了数千万美元的学费后，它（们）已经开始向电影表现手法靠拢了。

沙盘游戏的城市既是开阔的舞台布景，或者是苦心设计的随机赛道，更是个运行有序的简单社会系统，要是能再加上如《神鬼寓言3》宣传的文明演进和城市经营系统，将更加真实得可怕。说到经营，两部《教父》游戏做出了尝试，但论专业程度，复杂得曲高和寡的《共和国》（The Republic）已经珠玉在前了。因为沙盘游戏打一开始就不太限制玩家的活动区域，所以更应物尽其用地提高场景利用率，这取决于任务系统的不拘一格来营造层出不穷的新鲜感。在这一点上，上述两支的后者比较占优势，因为任务的新奇有赖于剧情的转折变化。前者大多是意图快速收回投资成本的快餐作品，后者则多有想说好一个故事的诚意。不过话说回来，剧情编织得再离奇，但任务系统铁板一块那也是失败，当以《刺客信条》为戒。

创新麻烦，融合简单

沙盘游戏的趋势在于创新和融合。创新即突破，那是专业游戏策划和制作人费脑筋的事情，我等庸人且不自扰，不过借鉴也算是一种曲线创新，例如试着引入如《狩魔猎人2》的动态插入对话系统。但要是连着对话树系统一并搬过来的话，那和RPG也就没多少区分度了。沙盘游戏的“开放自由”之外延应予扩大化，所谓自由，应当不局限于玩家漫步街头还是驾车狂飙的选择，是追捕逃犯还是砸人摊子的选择，什么时候接任务以及接谁的任务的选择，而更应该试验玩家的所作所为、善恶行径的抉择，会给城市的外貌和市民的生活秩序产生怎样的冲击和影响（强调破坏，如《破坏者》和《杀戮原型》）。细微的选择取舍又将怎样像蝴蝶效应一样逐步积累放大（表现人在社会环境中的无力反抗，并不强调纯粹混乱，更有体验角色心路历程的乐趣，如GTA4和《黑手党2》），如同恋爱游戏的积累隐藏好感度，造成了迥然不同的结局或是剧情发展。想想看，即使能像《模拟人生3》那样，扮演人物在一个共存城镇中与街坊四邻生老病死、花开蒂落，仿佛一出时光流转的活剧。噢，这样类似于《第二人生》的文明圈试验，对于单机游戏来说，真的是一个近未来的幻想啊。但是话说回来，做成无穷接近于网游的单机游戏，好像没什么意义，又不是做图灵测试。

创新有难度，可能走歧路，所以融合的趋势是现今沙盘游戏的主流。城市之所以让生活更美好，是因为聚集起来的人口基数促使需求多样化，细密的社会生产分工让小众变大众，也就让市民的生活有更多的内容。反映到游戏中，就是各种要素



《真实犯罪》中既有实名街区，又有品牌赞助，但因此就有了更多的代入感了吗？


沙盘游戏扩展了玩家活动的层面和维度，古有滑翔机，今有直升机


满眼都是植入式广告，《如龙》你烦不烦。难怪没有驾驶系统，一个原因是游戏场景为人流密集的神室町，一个原因恐怕是害怕急速行驶让玩家忽略广告


最复杂的单机城市系统有是故事背景白板一片的《模拟人生》，不过对于“动作饭”来说，它提供的都是良性的互动功能太过温和，不能炸房子，不能开车碾人，多没意思

的大融合。沙盘游戏是一个筐，什么都能装，没有缺点的《刺客信条2》装进了战斗、潜入、传送、商店、收集、武器升级，乃至经营（可惜封建堡主Ezio只能在自家后院经营地产）和地下城冒险（刺客冢，类似于练体操的劳拉之家）。所以诚意的一种表现形式是融合，是抓住一个分支的可玩要素极力强化，例如沙盘游戏中的小游戏，《如龙》就是一个无不用其极的典型代表。当看到剑眉倒竖、身手了得的桐生一马有模有样地操起乒乓球拍、棒球杆、高尔夫球杆、台球杆、保龄球、飞镖、将棋、麻将牌、花札牌、钓鱼竿、麦克风等等等等的时候，不用惊奇，做正义无赖也需要有很高尚的生活旨趣嘛，神室町不就是个娱乐至死的场所么？《如龙》连“马杀鸡”（按摩）和恋爱养成都做成了小游戏，那除了将看书读报开发成小游戏外，还有什么不可能的呢？

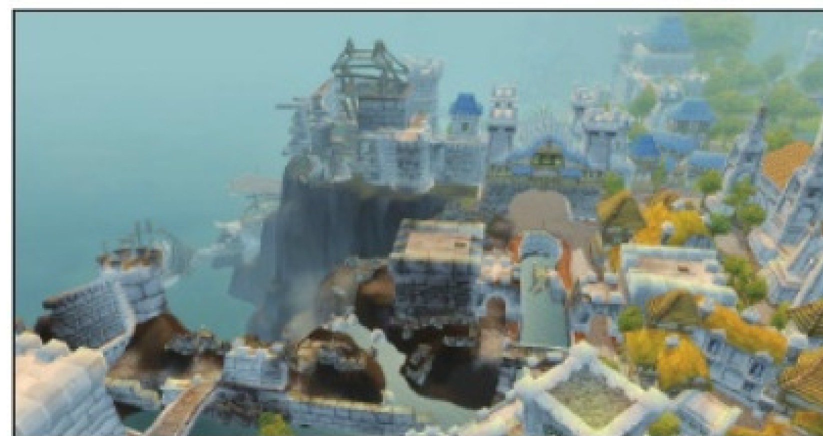
不好说这样的做法是否会削弱扮演感，不过数量繁杂的小游戏必定会打乱剧情节奏，同样是世嘉出品，《莎木》就不希望玩家忘记了游戏的终极目的，如果他们沉溺于小游戏，当达到特定日期的时候就会Game Over，当然是Bad Ending。

网游城市，大而无当

网游中的城市应验了“由市生城”的城市发展论。大多数情况下，网游中的城市并未让玩家的游戏体验更美好，大而无当的城市加上稀疏的NPC分布，反而让没钱买坐骑、没外挂开瞬移的玩家心有不满。你是否记得WoW中初入达纳苏斯、幽暗城或者铁炉堡时的激动？然而在茫然遍寻头顶问号或感叹号的NPC而不得之后，总会有点心疼点卡的懊恼和怨愤吧（有“内幕帝”称CWoW将角色跑速降低了5%……）：你们这些个任务NPC咋不排排坐呢？

不论是网游还是单机，其中的城市或世界，都需要花费人力搭建，也就有了单位造价。如何将其价值最大利用呢？网游偏向于扩大区域面积来压低成本，也可以在升级补丁中更改任务链，要么是寻找配方成分，就能使被遗忘的区域再次迎来一波旅游高峰，达到重复利用区域资源的目的。当菜鸟成长到老手，从LU沉迷到CU后，那些设计精美的亭台楼阁、飞檐走角，就不过是钱和装备交换的名利场罢了。如你所知，网游大多算不上单纯的想说好一个故事的开放沙盘，纵使“魔兽”的世界已经尽善尽美、堪比史诗。

于笔者看来，单机游戏才能真正“让你做从未做过的事”，因为精妙的叙事、可控的人物场景保证了演出的合理流畅，发展到极端，就催生了“QTE即一切”的电影游戏（如《暴雨》）。剧本控制机制愈加强化的《使命召唤》（Call of Duty）也在往“互动战争电影”的方向走。至于网络游戏，装备、成就云云的利益链接很可能稀释角色代入感，当玩家以明码标价的视觉来看待这个虚拟世界的时候，网游就蜕变为功利的消遣。这就是为什么《魔兽世界》的RPG服务器昙花一现，玩家吃力地以圣光之名行打怪之事，有朝一日厌倦了有板有眼的对话模式，还有那循规蹈矩的升级之路，就会毫不犹豫地响应号召，欣然加入阿拉希高地战场的军事演习。


网游中的城市，在“高玩”看来，可能只是装备、金钱交换的名利场。虽然艾泽拉斯大陆的每一寸土地都刻着历史，但他们仍会抱怨坐骑的速度太慢，地图太大



虚拟城市的面积扩张速度是如此之快，但有时候，面积并非意味一切

单机城市，精雕细琢

这是蝇营狗苟的金钱之都，这是凶杀犯罪的起源，这是自由城，这是“美国最坏的地方”，表面上维系着脆弱的秩序。行人端着咖啡提着购物袋在街边里瞎走，衣着光鲜的黑帮成员招摇过市，肥胖的警察对乱闯红灯的主角置若罔闻，却对一个撞掉他刚买的热狗的市民大打出手。无休止的犯罪与权谋浸透城市的骨髓，它的权力中心——市长只是黑帮借以统治城市的傀儡，或者干脆就是黑帮头目，而其从政动机绝不是像Solidus Snake一样解放被人工智能奴役的懵懂市民，而是为了榨干城市的最后一滴营养。爬到这个位置的人经历了无数次谋杀的洗练，例如时任1998年市长的Miles





图1：自由城是纽约城的照搬，众人皆知的秘密

图2：为了一个任务，精心设计了警局通缉系统，值得吗？

图3：人家Niko早就走上了穿西装喝红酒的大雅之堂，《黑道圣徒》（Saint Row）你们还在玩非主流啊

图4：罪恶都市需要强有力的秩序维护力量

O' Donovan就是踩着前任市长Roger C.Hole的尸体上位的，他也是当地黑手党头目Donald Love Salvatore培植的亲信。所谓的民主竞选，其重点不在于组织路演拉票，而是如何将对手助选团队的宣传车悉数掀翻。

但由此认为自由城是“美国最差（Worst）的地方”，那就是大错特错了。和《孤岛惊魂2》的那个被派别武装（UFLL与APR）割据、外国武装势力（RUF）渗透的中非小国相比，和《正当防卫》那个军阀高压极权统治的两个南美小国（Panau、San Esperito）相比，这里绝对称得上是天堂之城。自由城东临大西洋，温带海洋性气候十分宜人，它养活了800万之多的人口，有着345年之久的历史（1664～2009），下辖Algonquin、Broker、Dukes、Bohan、Alderney五个区。

Algonquin是全球金融和经贸中心，也是世界上最好的购物天堂。这一个区域矗立着象征财富和权力的三角大厦，也横亘着城市之肺——中央公园。Star Junction的广告牌滚动播放当地报纸、银行和快餐店的广告，空气中弥漫着商业文明的气息。Broker区人口众多，历史悠久，每一寸土地都刻着美国的历史。科朗尼岛（Colony Island）上的“快乐女神像（Statue of Happiness）”由法国1886年纪念美国独立100周年而赠送，她手捧刻板，高举聚苯乙烯泡沫塑料杯，欢迎每一位来这块自由土地定居的人，一颗巨大的心脏在雕像内部跳动不息。它的底座上写着MDCCLXX的十四行诗节选：

> “把最聪慧、精明、睿智、渴望自由的人给我们，
> 我们将使他们对威权俯首称臣。
> 且看我们如何将他们陷于底层，
> 还让他们笃信这是自由之城。”

Dukes区是一个安宁的异国文化交汇区，这里人种分布多元，大部分是外来移民一代。在他们所居住的廉价但不失干净整洁的租房周围，环绕着待售的高价房屋。他们的美国梦的起点，恐怕就得从征服一栋像样的住房开始。相对于Dukes区，Bohan则是自由城最真实的黑暗一面，这里历来是少数族裔特别是拉丁美洲和非洲族裔的聚居地，区内的犯罪率在全国都数一数二。“西班牙君主（Spanish Lords）”和“阿尔巴尼亚暴徒（Albanian Mob）”的成员经常在这附近游荡，他们虽然没有如俄国黑手党或中国三合会成员那样装备精良，但也由于没有公司化的社团运作理念而更加无所事事和危险。Alderney区事实上属于邻近Alderney州的一部分，这个贫穷落后的地区被称为“自由城的丑陋姐妹”，人人都想离开这个鬼地方，因此连开赌场都会因为生意冷清而关门大吉。除了一个破败的工业区，坐落于此的州立劳教所更令它臭名昭著。

纵横交错的环城铁路和地铁以及轮渡将这五个风格迥异的区域连接成摇摇欲坠的自由城，随叫随到的出租车也会很利索地将乘客送到他想去的地方，快捷方便。自由城消防局（FDLC）负责救火，自由城警局（LCPD）负责剿灭出格的犯罪分子，至于有严重反人类行为的罪犯，则需要国土安全警卫队（NOOSE）出手保一方平安。

城市文化，没它不行

如何？这就是GTA系列的魅力所在，不仅仅在于允许你胡作非为、横行霸道，而且在于能让人置身其中，恍若现实世界（谁都知道自由城是纽约城的翻版拷贝，尤其是景观上与其几无二致），更在于很好地将城市生活体验移植于游戏中，并加上了制作组的讽刺精神，形成了似是而非的文化特征。所以我们在谈及这个虚拟架构的城市时能够亲身体验，并且言之有物，谈及城市区域规划、居住环境气候、人文旅游景观、政治势力派别、城市交通路线、公共部门及基础设施、市民阶层分布，乃至流行商品及其厂商（GTA玩家没少吃过Clockin' Bell的快餐吧）、电视电台（Rockstar的二位创始人就是从索尼BMG Music走出的星探）都可以娓娓道来。这个



《黑色洛城》将完全复现1940年代的洛杉矶，制作方砸钱的单位是亿


从围观奇装异服者的群众的服饰来看，城市在发展，时代在进步

城市不是个美轮美奂的空架子，而是设施齐全、功能完备，并且运行顺畅的系统。在这个系统中，玩家似乎只是其中的一份子，恰巧编剧帮你安排了故事罢了，在车载电台中玩家也能听到NPC的后续故事，而不是直接通过过场动画表现。没有主角的参与，这仍然是个稳固的封闭社会系统。往后三百年，这个系统依然流转如故，往前三百年，这个城市也有着自己的虚构历史。据史料记载，早在1609年，荷兰移民Horatio Humboldt走上了这块冷温带土地，命名为“新鹿特丹（New Rotterdam，影射纽约的原名“新阿姆斯特朗”）”。1625年，一个贸易站在现在的Algonquin区建立起来，迅速发展为毒品交易的重要驿站。1764年，新鹿特丹被英国殖民政府统治，改名为“自由城”。1783年，美国独立战争将英国佬赶走，自由城被定为美国首都，直到新首都“Capital City”的建立。

其实在构建真实城市面貌上，有很多游戏都做得不错，例如《致命车手》的巴塞罗那、《破坏者》的二战时巴黎、《黑手党》的“失落天堂”等等，但沙盘游戏同质化多了，就也有了审美疲劳，所谓自由开放，无非是街头夺车环游城市，与警察周旋直到被依法击毙。

从凡品到极品，游戏里的文化是一个催化剂，它是游戏之所以成为第九艺术的重要理由，往往也是制作组诚意的量尺。GTA的解决方案是在逼真的城市模型下配套一个逆天的游戏内媒体，从而将自由城的世界由内而外连接成一个有机实体。《圣安德列斯》里就有861名具名声优的献声（174名演员配音和687名群配），GTA4中手机、电脑、电视电台一个都没少，至少有8万条独立对话，游戏里的电台广告数量超过100，清谈（就是瞎扯）电台节目Chatterbox更是亮点。强大的互联网络、手机通讯也与任务流程形成了极佳的互动，连烦人的弹窗广告也被一并带入游戏。还有那个自由城警局通缉系统，为了任务而设计一个专业系统，一个沙盘游戏能有如此的细节和厚度，天知道Rockstar是在做游戏还是在创世纪……

尤为重要的是，诚意铸就品牌，经典绝非偶然。一旦品牌形成，往往奠定基础性的世界观体系，在后续作品的开发中则能不断补完，不断开掘，要么形成新旧城市的联动。例如GTA中的罪恶都市、自由城以及圣安德列斯的连接，GTA中的自由城与《侠盗猎魔》中的卡塞尔市（Carcer City）、《恶霸鲁尼》中的布尔沃斯镇（Bullworth）的联系。要么在平行世界里换一个视角重新体验前作的经典事件（例如《自由城之章》（Episodes of Liberty City）就从Johnny和Louis的角度厘清了钻石事件），而不是推倒重来建一个新舞台，结果发现还是换汤不换药，反而没有继往开来的沉淀。

Rockstar的价值观是“文化越多越疯狂，越糟糕，越危险”，他们的产品愿意反映这种态度，并出售围绕这种态度的生活方式。不放把GTA视作对生活奢靡、道德崩溃的现代化困境的预警。他们时刻保持对美国文化现状的戏谑和抨击态度，所以从不采用植入式广告的第二次赢利（资本文明也正是他们所抨击的对象），那是《如龙》《极品飞车》《幽灵行动》干的事，但这并不妨碍纽约玩家惊呼：“噢，这不是我家阳台吗？那个花盆也在啊！”。有时Rockstar的创新要冒天下之大不韪，因为它的题材是如此真实地将虚幻与现实缠绕在一起，以至于没有明辨能力的少龄玩家将暴力带到现实生活，有时它的真实能给人超前于年龄的社会体验，我想没有哪位飙车少爷玩过GTA4之后还坚信酒后驾车不可怕的吧？

后现代工业文明祀奉着以推土机为首的神祇，以改造升级的名义推倒承载着文化的古旧建筑，捅破文人雅士田园牧歌的一帘幽梦。现代化的城市提供了无数的新生活方式，所以城市化并不是一件坏事。只是有时的手段过于暴烈，一个权力随时有可能强行剥夺和限制市民的城市，只会让生活更加糟糕。失衡的产业格局导致乡村凋敝、故乡沦陷，压缩了原来那些生活方式依存的空间，以契约制度为基础的现代都市是个缺少人情味的生人社会。

好在游戏中的虚拟城市日益刷新着它的领土面积，能让玩家退守此隅，感受第二人生。城市扩容，细节更丰富，互动更多，流程更紧密，这样的城市的确能让游戏更加美好。《莎木》制作耗资7000万美元，卖过100万套，GTA4花了1亿美元，至今累计了1700万套的销量，Rockstar与Team Bondi合作开发《黑色洛城》（LA Noire）将完全重现1940年代的洛杉矶，其中将有超过140个房屋可以进入。巨额的成本能否保证每个沙盘游戏都值回票价呢？ P


GTA不搞车牌实名、路牌实名、武器实名，却有着超高的现实拟真度，这是为什么呢？

萨尔纳迦人的生命轮回
——《星际争霸Ⅱ》异虫背景设定核心解读

■上海 Nerf Terran&Protoss

编者按：截至本期，《星际争霸Ⅱ》三个种族的背景设定解读文章就连载完成了。这系列文章的作者，Nerf那个小谁，在繁忙的工作之余啰啰嗦嗦地完成了这三期连载之后，终于接近了油尽灯枯的状态——枯得其所！向他表示祝贺！另外小小地提醒一下读者朋友们前两篇连载的杂志期数：星灵的文章刊登在6月下，人类的文章刊登在5月下，方便大家随时翻出来阅读。最后要说的是，暴雪对《星际争霸Ⅱ》Beta第一阶段的公测也已经结束了，在大家看到本期杂志时，《星际争霸Ⅱ——自由之翼》应该已经正式上市。在下期的极限竞技栏目里，将会刊登一篇对此次测试的总结文章，同时也可以看作是为正式版战术的探讨真正揭开序幕——敬请期待！

一切的源头都要从那支名为萨尔纳迦的上古种族说起。

在银河系中的漂流岁月仿佛亘古一般的漫长，萨尔纳迦人留下的传说已逐渐变得支离破碎。在星灵的圣堂图书馆中那些语焉不详的记载，与散落在群星光辉中的神殿和遗迹一同述说着那些神秘而光辉的过往历史。

萨尔纳迦人遨游在星海之中，寻找着种族进化和生命的真谛：“纯粹的形体”和“纯粹的本质”。只有当萨尔纳迦人寻找到了“纯粹的形体”和“纯粹的本质”之后，他们才能够完成生命的轮回。他们一度对艾尔的宠儿，有着“纯粹形体”的“初生之子”星灵寄予厚望。他们促进了星灵部族的进化，使用柯达林水晶影响星灵的灵能力，希望精神链接能够推进星灵获得纯粹的本质。但星灵却辜负这些“伊哈莱”导师的期望，部族间的战火和心灵链接的崩坏让萨尔纳迦人带着无尽的失望离开了艾尔星。

纯粹的本质

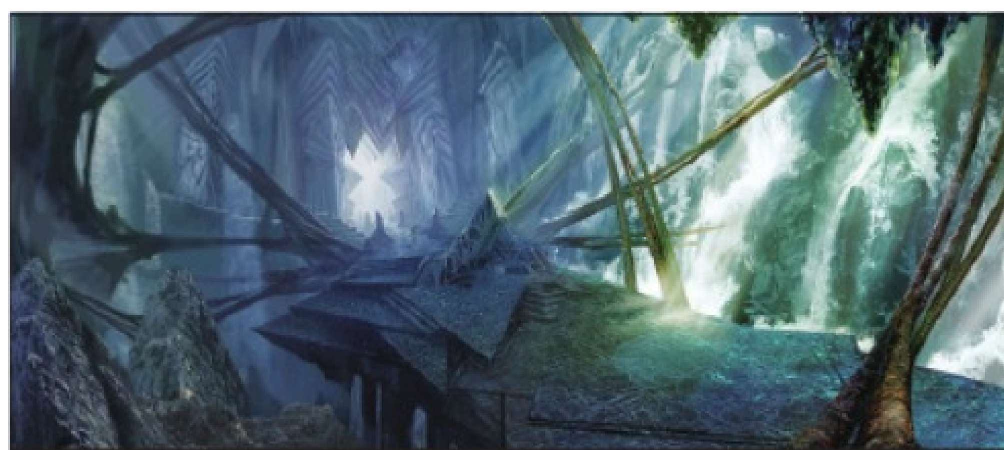
纯粹的本质，萨尔纳迦人花费了数以千亿年的时光来寻找的生命真谛。在萨尔纳迦人的不断重复的漂流和失败中，星辰初生，又逐渐黯淡；无数文明兴起，却不知萨尔纳迦人在阴影中失望地离去，唯一不变的只有银河绚丽的光芒。

萨尔纳迦人也许不曾想到，他们最后的希望和他们的湮灭竟然有着相同的源头——异虫。

灰烬世界泽鲁斯生存着一种低级的寄生爬虫生物，它们能够寄生在其他脊椎生物的神经中，并逐渐控制宿主的身体。这些寄生爬虫能够收集宿主基因信息并将其消化吸收，最终促成自身的进化。它们甚至还遵循着去芜存菁的原则，只吞噬最精华的基因信息，粗杂的无用基因只会遭到抛弃。

这种能力无疑便是萨尔纳迦人探寻已久的“纯粹的本质”——无论异虫的形体如何变化，甚至无论异虫的形体本身是否继续存在，这个种族的精华都将永远存在，并将不断吞噬最优秀的基因，完善自身的DNA序列，成为最完美的存在。萨尔纳迦人加速了异虫的基因吸取能力和进化速度，最终的成果让他们自己都大吃一惊：异虫迅速地吞噬了整个泽鲁斯星球上所有的其他生物，吸取了它们最精华的基因信息，诞生出了这颗灼热地狱般的星球所能孕育出的最完美的生物。这些掠食者长有剃刀


游戏中的萨尔纳迦人遗迹


萨尔纳迦人遗迹设定图

般的前爪，能喷射出尖利的骨刺，身上还裹有厚重的生体甲壳。

萨尔纳迦人意识到他们距离成功只有一步之遥了：为了避免异虫重蹈星灵的覆辙，他们急不可耐地创造出了主宰——它就像是所有异虫共同的大脑，将异虫的群体意识连接在了一起。主宰即是唯一的声音、唯一的秩序、唯一的存在。至此，异虫虫群诞生了。

主宰与虫群


查尔星上的虫群主宰


异虫虫群，在昏暗的云层下备显狰狞

在被创造之初，主宰不过扮演着连接虫群的群体意识，并将这种生物本能集中的半知能实体（想像一下昆虫虫巢群体意识的具象化）。主宰的意识通过灵能传达给脑虫，这些巨大化的寄生异虫原体再通过王虫和女王的生物激素来控制虫群个体的行为。为了继续寻找新的生物以吞噬基因，虫群的本能驱动着主宰，异虫虫群必须离开泽鲁斯星球。主宰发出的灵能信标将比蒙巨兽——全银河最巨大的空间生物吸引到了泽鲁斯的地表上。吞噬了巨兽的空间生存基因，异虫也获得了在真空中自由活动的能力。当萨尔纳迦人发现主宰切断了与他们用以监视虫群思维的灵能链接之时，一切都已经太迟了。获得了宇宙空间感应能力的主宰感知到了泽鲁斯星近地轨道上悬停着的萨尔纳迦舰队，在本能的驱使下，虫群贪婪的吞没了它们的造物主，萨尔纳迦人的记忆和知识沦为了异虫的基因库中的加工原料。

萨尔纳迦人的结局让人感到讽刺。吞噬了萨尔纳迦人的主宰进化成了一个可怕的智慧实体，它的意识和灵能力得到了空前拓展，还继承了萨尔纳迦人如浩瀚星海般深邃的记忆，其中囊括了关于拥有强大力量的柯达林水晶的信息、萨尔纳迦人的生命轮回和对完美生命形式的追求，以及“纯粹的形体”——星灵。无论异虫如何进化，无论这个种群的形体如何变化，它们的归宿只有一个：吞噬和同化一切生命。而现在，主宰有了一个更具操作性的目标，那就是吞噬掉星灵，将纯粹的形体和纯粹的本质结合在一起，完成两支种族共同的造物主萨尔纳迦人所未能完成的宏伟事业——以最残忍的方式。


异虫有着异常坚硬的甲壳

收割灵能

在几次试探性的接触之后，主宰发现星灵战士拥有极其强大的灵能力。在与星灵正面交战之前，虫群还有一些准备工作要做。克普鲁星区的人类引起了主宰的注意。这些新生文明种族非常脆弱，但却有着十分出色的灵能潜力。异虫渗透进了人类联邦的殖民地玛·萨拉并且开始感染当地的居民和部队。但之后不久，星灵的舰队就赶到了玛·萨拉并将整颗行星烧成了玻璃。


潮水般的跳虫

随后不久，虫群发现在人类殖民地中出现了一个强大的灵能信标，这个信标持续的发出强大的灵能信号，仿佛引诱着虫群一般，最终停留在了塔桑尼斯星。虫群如潮水一般涌入了塔桑尼斯，撕咬践踏屠杀着一切活着的生物，随后星灵也降临到了塔桑尼斯星上，但这支孤立无援的远征军也没能阻挡住虫群的怒火。

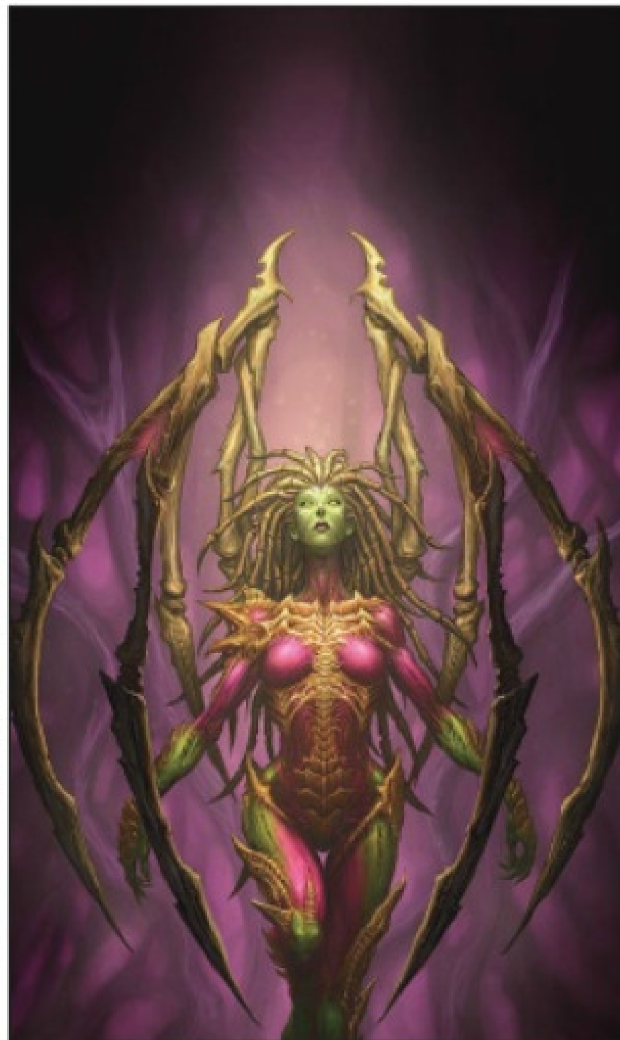
刀锋女王

塔桑尼斯星上的混乱源自柯哈之子革命军的计谋，利用灵能发生器吸引异虫来摧毁塔桑尼斯的联邦部队。星灵的出现是一个意外，但虫群也替柯哈之子顺手解决掉了这些麻烦。

主宰在塔桑尼斯星上有了意外的收获：莎拉·凯莉甘。这名忠实于人类起义军的幽灵特工奉命利用灵能发生器引导狂暴的虫群毁灭了星球表面上的星灵部队，但她旋即被柯哈之子的首领孟斯克无情地抛弃在了旧联邦的主星上，任其被蜂拥而至的异虫所吞噬。

主宰终于寻得了最完美的灵能人类样本，莎拉·凯莉甘的灵能潜力让拥有数千万年记忆和智慧的主宰也为之侧目。凯莉甘被植入了一枚异虫虫蛹中，随之而来的是漫长而痛苦的同化过程。主宰以超乎寻常的热情对待着它的实验品，尽可能保留了凯莉甘作为人类的特征，却又细致而耐心地将异虫的DNA片段精妙地植入了凯莉甘的基因序列中。除了肉体上的折磨，凯莉甘的精神也遭受着异变的痛苦。在无尽的梦魇中，她发出的绝望呼声甚至传到了吉姆·雷诺的脑海中——跨越了无数光年的灵能羁绊也成了雷诺一生的诅咒。雷诺夺取了孟斯克的旗舰休伯利安前往查尔星拯救凯莉甘却遭到了失败，挥之不去的挫折感使这名人类的英雄变得颓废而自暴自弃。当蜕变最终完成之时，破蛹而出的那个生物不再是勇敢而坚毅幽灵特工莎拉·凯莉甘。玛瑙版碧绿的瞳孔变成了野兽般的琥珀黄，柔顺的红发化作了昆虫节肢般的触须簇，一对令人胆寒的骨刺之翼夸耀似的宣告着其主人可怕的力量：自刀锋女王诞生的之时起，整个宇宙的命运也完成了转折。


2009年Blzcon展出的凯莉甘蜡像


莎拉·凯莉甘，刀锋女王，虫群之后

虫群的使命

艾尔之战见证了星灵英雄塔萨德的升腾之路，也见证了异虫主宰的覆灭。对虫群而言，失去主宰的群体意识控制是一个致命的打击；但对觉醒后的刀锋女王而言，这却只是使虫群变得更加强大的契机。凯莉甘强大的灵能力以及她的残忍和狡诈甚至凌驾于旧主宰之上。

为了将无主的虫群再次聚敛在一起，凯莉甘利用了一切她可以利用的优势，背叛和欺骗成了她的第二层甲壳皮肤。她使用诡计设计利用了吉姆·雷诺和阿克图拉斯·孟斯克——对前者，她的心中早已毫无感情，菲尼克斯的死更是让雷诺陷入了自责的深渊；而对后者却亦并非复仇，那些强烈的情感早已熄灭，取而代之的是寒彻心底的冷酷。羽翼丰满的凯莉甘指引着虫群的洪流干脆利落地淹没了所有的敌人，包括被UED控制的新生主宰。刀锋女王横扫了克普鲁星区，碾碎了所有的敌人，然而在那之后，她却和虫群一起神秘地失去了踪迹。

没有人清楚虫群到底为何会突然消失，也没人知道阴影中的威胁何日将会再临，凯莉甘和虫群的图谋也隐没在了浩瀚的星海中。

虫群真正的使命是什么？黑暗圣堂武士泽拉图在一颗偏远的荒凉行星上发现了一小支人类研究部队。这些人类并不隶属于任何一股势力，令人不寒而栗的是，他们正在利用人类的科技强行将异虫和星灵融合在一起，制造出了一种畸形的混合体生物。凯莉甘的前副官萨米尔·杜兰现身了，他向泽拉图展示了冰山的一角：数千万年以来的历史，乃至伟大战争中发生的一切仍然逃不出萨尔纳迦人的生命轮回，这些混合体也不过是更宏伟的乐章中的一个小音符。然而这一切并非出自虫群和凯莉甘的本意，杜兰声称他代表了一股更远古、更强大的力量，年轻的凯莉甘只是在即将到来的湮灭中扮演了她应该扮演的角色，银河的命运早已遭到了封印。留下这些如同晦涩预言般的说明之后，萨米尔·杜兰悄无声息地消失了。

一切似乎都已不可逆转，但泽拉图却坚信希望仍然存在，当他开始探寻散落在银河各地的萨尔纳迦遗迹之时，更黑暗的秘密才刚刚揭开面纱。与此同时，凯莉甘与虫群却再次出现了。毁灭之潮的序章已经降临了……


萨米尔·杜兰以及他的黑暗计划


来自社区的星灵——异虫混合种同人设定图

兵种介绍



王虫（监察王虫）

由半智能生物光年巨蜉进化而来的王虫就像是主宰精神控制异虫的神经节点，它们直接与脑虫建立精神链接，并将命令以信息激素或者灵能信号的方式传达至异虫虫群个体。它们涨鼓的体囊中充满了氦素气体，依靠灵能产生的弱推力效应缓慢地漂浮在宇宙空间中。它们细长的触手能抓起异虫的地面单位，将其运输到战场上的其他位置。厚重的甲壳可以防护大部分的伤害，使得王虫非常难以被击落。王虫膨胀的气囊腹中还储存有流质菌摊，能够临时为异虫建筑提供必要的营养。

王虫能够进化为监察王虫，用以携带部队的触手异生成了复数的感知器官。虽然失去了运输能力，但王虫的精神感知能力将得到极大的强化，这也使得它们能第一时间发现接近的匿踪敌人。体型较小的变形虫和感染人类也可以毫无障碍地寄生在监察王虫巨大的腹腔内。



跳虫（爆虫）

跳虫的名字来自库普兽星区的人类联盟防御军。这些蹦蹦跳跳的异虫初级单位总是如洪水一般的蔓延肆掠——它们实在是太多了。单只跳虫并不是难缠的对手，但相信我，你永远不会看到单只的跳虫，除非你将它们杀至只剩最后一只。

跳虫主要的武器是它们锐利的前爪和有力的下颚：CMC-300常规动力作战服的防护根本不够看，即使是围攻坦克的装甲板在连续的冲击下也有可能因金属疲劳而损坏。最糟糕的是，这些漫山遍野黑压压一片的虫子还能进化——变成臃肿的爆虫。爆虫毒囊中的酸液闻起来像是腐烂柠檬的味道，能在接触的瞬间就腐蚀掉血肉和金属。面对海量的神风自爆攻击，任何的防御都显得苍白。唯一值得庆幸的是，由于毒囊相对于爆虫的体型而言实在太过庞大，所以爆虫的蠕动速度相当缓慢。虽然有目击报告称爆虫能够卷起身体快速滚动，但这些报告的可信度并不高，因为所有报告者都没有能够活着从战场上回来。

变形虫（Changeling）



寄生拟态对于异虫来说从来不是问题：变形虫的软体组织能够自由的变化，改变颜色，甚至模仿金属的质地。从外观上看，变形虫模仿的陆战队员和帝国的服役战士不会有任何偏差——除非你用子弹打上去。

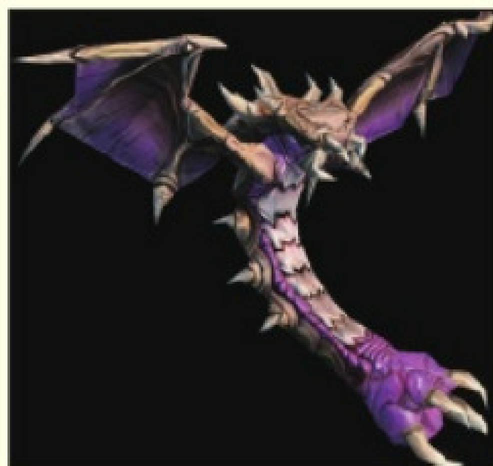
尽管能模仿金属材质的外观，但变形虫其实非常脆弱，所以并没有正面作战的能力。它们的恐怖之处在于，你永远不会知道你身后的队友是否是真正的人类。



刺蛇

斯洛希恩蠕虫被虫群吞噬之后的进化版本便是刺蛇。5.4米高，重达400千克大块头。刺蛇有超过4000块肌肉，强大的运动能力使它们不仅能使用镰刀般的前爪撕裂敌人，还能够以极快的速度喷射出脊针尖刺，轻松刺透20毫米厚的合金装甲板。这些尖刺平时储存在刺蛇的背部加壳中，需要时刺蛇能够高速自行合成这种致命的暗器。

刺蛇惯于成群结队潜伏在地底，等猎物靠近之时出其不意地进行突袭。某些刺蛇还能进化为潜伏者，强化过的骨刺能够从地底下发动攻击，对地面上的敌人造成可观的伤害。



飞螳

迪纳雷斯星区的尖啸螳螂被异虫同化之后造就了飞螳，这是一种共生飞行生物：它们的身上寄生有双镰虫，会从飞螳的嘴里弹射而出，割开敌人的装甲之后爆炸。酸性的血液还会造成二次伤害。

飞螳是异虫虫群的主要空中单位，战斗中的飞螳全然不如平时一般呆纳，而是被一种狂暴嗜血般的冲动所引导，对所有接近的敌人都能造成严重的威胁。

污染虫

污染虫是异虫虫群基因序列的传播者：不同于吸收吞噬其他种族基因，污染虫是将异虫基因碎片强行植入受害者生物的体内，并使其变为虫群的一部分。污染者还能通过脑后插管的方式将神经毒素注入智能生物的神经网络中，从而控制受害者的行为和思想。



雷兽

布罗利思巨虫原本是一种生性平和的食草生物，被异虫虫群吞噬吸收之后，这些大家伙就变成了雷兽，长达20米，高达5米的巨无霸，背上两把“兽王之刃”巨型骨镰能切碎几乎任何物质。雷兽厚重的外骨骼和甲胄已经超出人类的工艺极致——即使是雷神上装备的战巡舰装甲也无法与其相提并论。雷兽是异虫虫群的中坚力量，永远的MT，最强矛与盾的结合体。最令人不可思议的是，这些巨无霸还能在坚硬的地表上打洞，将自己数百立方米体积的庞大身躯埋到土中。P



从竞技体育的共性解读电子竞技

■天津 陆震

君子不镜于水而镜于人。镜于水，见面之容；镜于人，则知吉与凶。
——《墨子·非攻中》

电子竞技虽然被定义为中国第78项体育运动（编者按：最早为大家所熟识的是第99项运动，但在近年经体育总局整理合并体育项目之后，电子竞技被重新定义为第78号运动），但它的存在、范围却一直饱受争议。面对一个崭新的市场，要取得进一步的发展，必须着重认识、审视自身，充分了解自己，方能立于不败。究竟电子竞技为何能与诸如足球、田径等常规项目并列于体育运动之林，以及怎样的电脑游戏可以发展为电子竞技？本文力图从竞技体育的共性着眼，从本源了解电竞，并逐步发掘其所具备的巨大潜质。

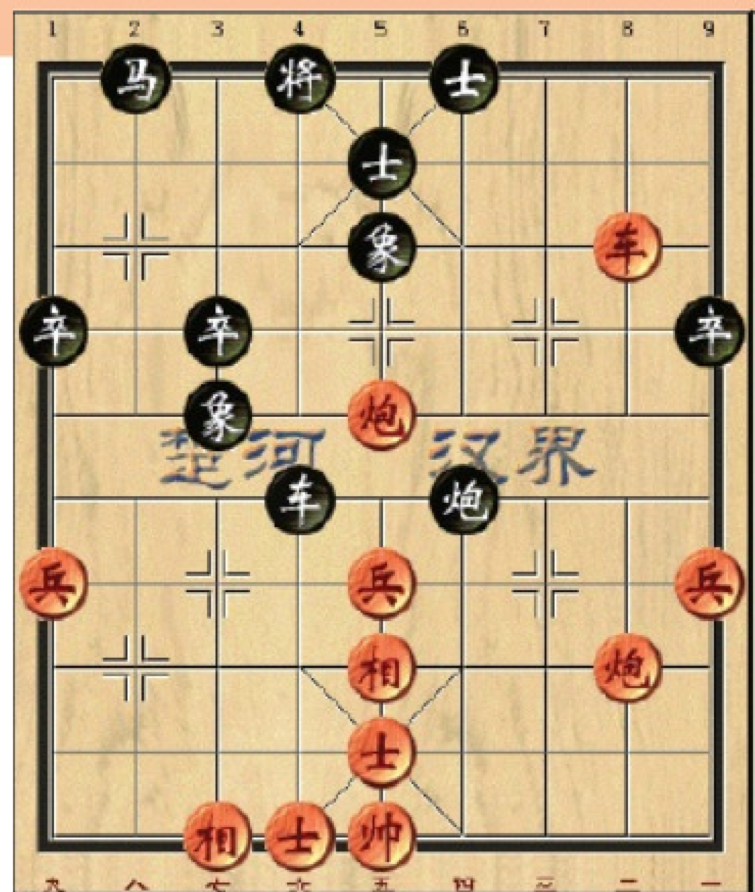
基础篇

决定竞技体育存在与发展的核心因素是观赏性、参与度，再加上竞技体育的载体——体育赛事，是竞技体育获得成功不可或缺的三大要素。下面让我们来逐一谈及。

一、观赏性

观赏性决定了运动项目的自主存在。一场赏心悦目的比赛不仅能俘获观众的眼球，同时对商业支持也具备莫大的吸引力。通常那些具有很高观赏性的比赛就可以与商业处于合作关系，进而独立于人为扶持而谋求生存，可以说观赏性是竞技体育的立命之本。但需要说明的是，竞技体育的观赏性并不特指比赛画面，比如为大众所广泛接受的围棋运动，黑白两色，草木山石皆可为子，高度抽象，可以说并不具备什么“养眼度”，但同样能取得瞩目的成功。从电子竞技的角度来看，出彩的光影效果并不是一款竞技游戏成功与否的关键。在如今这个电脑技术高度进化的时代，画面老旧的《星际争霸》依旧能成为最受喜爱的电子竞技项目之一。那么观赏性从何而来呢？我们可以理解为是由竞技体育本身所具备的竞技性与多变性共同决定的。

【竞技性】：什么是竞技性？归根结底是对人类意志对垒的有效体现。以世界三大赛事之一，最能吸引商业目光的F1比赛为例，车队的技术、经济实力使得参赛各队比赛一开始并不处于均态，但由于有车手个人心理、技术，车队预判、谋划的加入，依然使得比赛极具观赏价值，从而每个赛季观众都趋之若鹜，资本招之即来。反观同样精彩热闹的斗狗比赛，因其没有人类意志的直接参与，使得除了下注人之外，不能吸引更多的价值，最终只能沦为一项博彩。电子竞技作为一项体育运动，能同时反映参赛者的想像力、反应力、协调力、



棋类运动虽然看起来单调，但是竞技性与多变性却毫不逊色



“教主”大战Jeadong，心里博弈凸显重要性

意志力体力以及团队精神，是一项满含智慧的博弈，也是选手平时刻苦训练成果的展示，通过每次键盘的敲击，鼠标的滑动，将对垒者意志对抗体现得淋漓尽致。另外，平衡性对于体现参赛者意志力显得必不可少，目前“魔兽3”项目的疲软，很大程度上是不死族过度颓势，奥特曼（兽族）独领风骚进而动摇游戏平衡性，进而影响到比赛竞技性所致。

【多变性】：体育竞争的多变性源自其自身的复杂性，是竞技性之外又一决定观赏性的因素。多变性使比赛过程充满变数，观众在观看每场后都能有迥异的收获。以职业足球为例，英超高速度高对抗，意甲重战术重防守，而西甲的技术配合最为华丽，多变的风格让欧洲冠军联赛成为世界上最高水平的职业足球赛事。再看电子竞技，试想《星际争霸》项目如若完全沦为虫虫争霸，竞技性虽丝毫未减，观赏性却大打折扣，原因即是兵种的陡然减少降低了游戏的多变性。



种族的不平衡也让现在的“魔兽3”比赛显得有些疲软

二、 参与度



一些难度较高的体育类别决定了大多数观众只能间接参与



韩国的电子竞技赛事模仿美国NBA的模式，搞出了选秀大会等等很成熟的体系

竞技体育的可参与性决定了其发展的广度与深度，也就是其生存空间，是体育项目的安身之地。参与按方式可分为直接参与和间接参与。直接参与顾名思义，就是爱好者可以直接参与到运动中去体验运动本身的快乐与挑战，要论直接参与度的佼佼者，当属当今世界第一运动——足球（如果只以国内举例的话，可以换为乒乓球）。足球运动的大众化，源于它的低门槛，不同于篮球对于身高，橄榄球对于强壮的要求，足球对于参与者没有特殊的要求，一隅空地，一个皮球，上至70岁，下至7岁，都能够乐在其中。电子竞技在这一方面可谓得失各半，一方面电竞有其参与成本低廉，易于上手的特性，使得它在广大青少年中具有极高的普及度；令一方面，电子竞技对抗所需要的充沛精力，过硬心理素质，善变的思维又树立起了高高的年龄门槛，使得大部分年长玩家只能望而却步。暴雪在即将发售的《星际争霸Ⅱ》中极力简化操作，想必也是为了延长参赛选手的职业生涯，拓宽电竞运动的直接参与度。

体育项目的间接参与，并不仅仅等同于观赏，是超脱于比赛胜负而存在的，多存在于参与难度较高的体育类别中。由于该项运动的高成本（如马术三项）、高危险性（如高山滑雪）、场地限制（如帆船），爱好者不能直接加入到比赛中体验，只能现场或通过电视，网络信号观看比赛，间接地参与其中，借运动员的眼、手来接触运动，享受运动。没有开过方程式赛车，但能领略速度的极限；没有穿过雪橇，但能感受到俯冲直下的刺激；没有见过大海，却能体味乘风破浪的豪情。随着即时传播技术的进步，电视打破了以往束缚人们的场地、身体限制，竞技体育的体验门槛也逐步降低，越来越多的非运动者参与其中。而这，也正是电子竞技打破年龄限制的绝好契机，高水平的电竞比赛比拼的不局限于熟练迅捷的操作与反应，更多的应是对战局的掌控与对游戏的理解。如能保证精彩多变的比赛，辅以优秀的解说人员，电子竞技完全可以开拓新市场，成为大众日常娱乐的一部分，吸引广大非游戏玩家的关注，韩国成熟的“星际”联赛，便是这一方向成功之典型案例。但遗憾的是在我国，电子竞技的电视转播目前依然是个难以解决的问题。

三、 赛事

离开了大小各层赛事，竞技体育亦将不复存在，赛事是竞技体育的载体，也是竞技运动的成功之匙，是三大要素中最为复杂的一环。公正的裁判考核，合理的比赛等级划分，科学的排名计算，完善的赛事组织，是一款成功的竞技游戏转变为一项成熟的竞技运动所必做到的。列宁在《论马克思主义》中提到：如果没有一种似乎站在社会之上并在一定程度上脱离社会的“权力”，社会就无法存在。这样的理论虽然本身跟电子竞技毫不沾边，但或许可以用来解释为何即使爆出“假赛门”的惊世丑闻，韩国“星际”职业联赛依然能屹立不倒——其中KeSPA组织功不可没（KeSPA——韩国职业电子竞技协会，负责韩国电子竞技的运营，并管理KeSPA签约职业选手的比赛）。而在世界范围内拥有更高参与度的另一经典《魔兽争霸Ⅲ》，却日见萎靡，缺少一个至高无上的“权力”约束与管理，绝对是其走向衰败的原因之一。暴雪显然已经认识到了这点，抛开利益之争，暴雪在《星际争霸Ⅱ》中取消了局域网，使得玩家只能通过BN进行比赛。通过控制比赛平台，暴雪试图让自己成为维系整个《星际争霸Ⅱ》世界的“权力”， 新竞技世界里的“神”。效仿国际足联、乒联，拥有一个世界范围内的诸如KeSPA的组织，对于整个电竞界，未尝不是一件好事。但KeSPA也明显不愿意放弃其在韩国国内对《星际争



韩国职业电子竞技协会的标志


韩国成熟的MSL联赛


成熟的赛事培养出大量优秀的职业选手


韩国星际OSL联赛

霸Ⅱ》的全面管理权，最近闹得不可开交的KeSPA与暴雪的纠纷，正是因为诸如此类的原因。

观赏性、参与度、体育赛事，共同决定着一项竞技运动的存在与发展，三者缺一不可，否则该项目也只会成为昙花一现，过眼云烟。正如PLU著名解说“大师”所言：“‘教主’Flash在毁灭星际”“比赛就是教主打电脑，毫无悬念”。虽为戏言，但从侧面说明，即便是在韩国“星际”的极高参与度与KeSPA完善赛事组织之下，实力过于悬殊的较量扼杀比赛观赏性，最终也有影响“星际”竞争力的隐忧。

升华篇

当一项运动由生涩步入成熟，逐渐取得大众的欢迎，也意味着其实现了由竞技项目到体育文化的跨越，依从迥异的民族精神，逐步融入到缤纷的民族文化之中。以当今世界最火爆的几大运动为例。

橄榄球：美国对于橄榄球的热爱是其他国家不能及的，在美国，橄榄球是毋庸置疑的第一运动，被誉为“草地象棋”，这项结合力量与智慧的运动，全美拥有近1亿2千万名忠实观众，1965年以来，美国收视冠军年年被NFL的比赛独霸，而NFL总决赛“超级碗”当天更是美国民众除了感恩节和圣诞节之外的第三大节日。从对抗激烈的橄榄球比赛中流露出的，是美国大众独特的价值观，仰慕个人英雄，重视团队合作，喜欢勇往直前，以及对梦想无畏的追求。

棒球：棒球在日本被奉为“国球”，自1873年由美国引入后，迅速普及全国，尤其在高中、大学广为展开。棒球赛是日本民众闲暇时的热点话题，在动漫作品中也频繁出现，安达充的漫画《棒球英豪》与《H2》更是其中的经典之作。棒球运动被誉为“竞技与速度的结合”，崇尚团队精神，极力避免直接对抗，这些都与深受儒家思想熏陶的日本文化相契合。另外，从棒球运动本身到日本棒球联赛模式，日本几乎完全复制美国，亦与日本自古向强者学习的精神暗合。

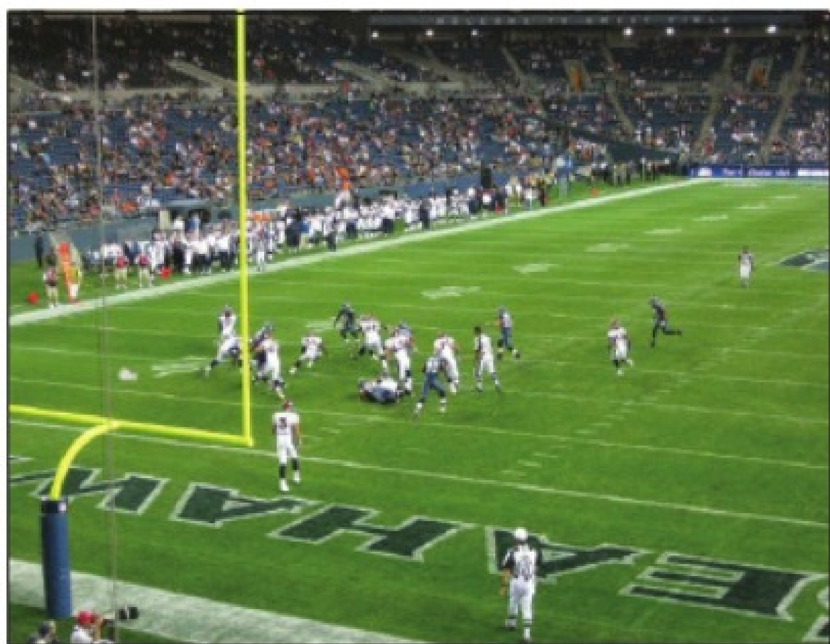
足球：足球文化集力量、速度、智慧、勇气、快乐于一体，绿茵场上两军对垒，22人从布阵、盘带、传接、突破、争顶、射门、攻防展开全面较量，为观众带来一场场精彩绝伦的对抗，同时，4年一次的世界杯又是全世界球迷的盛宴，不同民族，不同信仰的人们汇聚于绿茵场上，一同欢呼、呐喊、雀跃，享受足球带来的平等、自由与欢乐，因此足球才得以成为全世界第一大体育项目。

说完这几个传统体育项目，我们回过头来看看最接近“国技”的电子竞技项目——毫无疑问只有《星际争霸》堪当此任。《星际争霸》早已是电竞界的元老级项目，在世界尤其是在韩国，仍具有旺盛的生命力。虽然规模上远不及前面提到的传统体育项目，但对于电子竞技的发展与未来，在信心及决策上均有着莫大的帮助。《星际争霸》在韩国被奉为“国技”，OSL、MSL等一系列成熟的联赛培养出了诸如Flash、Jeadong、Stork、Bisu、Boxer、Nada等大量优秀选手，不仅在韩国广受支持，在中国，PLU、游戏风云、NeoTV等媒体也纷纷对其进行转播，且具有很高的收视率。《星际争霸》所代表的电子竞技，作为一项新兴体育项目，传达出一种突破身体限制，追求无限精力、意志、智慧，包容与创新精神的新思想，与各民族文化都具备极高的兼容性。伴随着7月下旬《星际争霸Ⅱ》的全球发布，电子竞技必将迎来发展历程的又一高峰。



世界第一运动——足球

综上所述，电子竞技在基础、升华两阶段的各个方面都充满潜质，但同时也存在诸多不足，未来充满荆棘又饱含希望。从2001年首夺世界冠军到2009年WCG在成都成功举办，中国电竞人的努力与成绩有目共睹。于现实，于梦想，于将来，中国电子竞技，我们为之共同奋斗！


美国最受关注的运动——橄榄球


日本最受瞩目的运动——棒球

▶快言快语

鸡与凤、头与尾
——两极团队的两极

在各种各样的网络游戏中，总是有各种各样的团队，在奇幻类网游中，它们被称为“公会”，在科幻类网游中，它们被称为“联盟”，在武侠类网游中，它们被称为“帮会”，在修仙类网游中，它们被称为“门派”，在休闲类网游中，它们被称为“家族”，在经营类网游中，它们被称为“商会”，在战略类网游中，它们被称为“军团”，在体育类网游中，它们被称为“俱乐部”，总之它们的名字千奇百怪，但说到底，它其实就是一群“肯定有组织但未必有纪律”的玩家集体。用假洋鬼子的话来说，我们是一个“涕姆”（Team）！

■北京 舞拉拉

俗话说“有人的地方就有江湖”，有玩家的游戏自然也有团队，玩家多自然团队也多，但是这些团队难免良莠不齐鱼龙混杂。有在游戏中数一数二跺跺脚不光服务器抖一抖连运营商也得陪笑脸的巨型团队，也有十几个人七八条枪浑然把自己这一亩三分地当成世外桃源的“非常有爱”团队，更多的是介于它们之间人数不多不少战绩不好不坏名气不大不小的中不溜儿休闲团队。

还是俗话说“十个手指头还不一样齐”，这些个团队中自然有鼻孔朝上骄傲无比从不拿正眼往下看的高玩，也有低头哈腰畏畏缩缩仰人鼻息的小白，但其实这些所谓的高玩和小白，他们的身份随着所在团队的不同随时都可能发生调换——高端团队中的小白在休闲团队中也许就能挥斥方遒指点江山过把高玩的瘾，休闲团队中的高玩到了高端团队也许连给小白当替补的资格也没有。



我们是个Team，欢迎加入！

那么作为一个普通玩家的你，是愿意在一个高端团队中当小白呢，还是更愿意在一个休闲团队中当高玩？即如本文题目所言，假如高端团队就是凤凰，休闲团队就是土鸡，那么你是愿意选择当凤凰尾，还是愿意选择当土鸡头呢？

宁当土鸡头不当凤凰尾

休闲团队挺好，至少游戏压力没有那么大——这大概是选择此类的玩家想法。

不用参加团队活动到后半夜才上床，也不用后半夜起床去参加团队活动，不用因为一点小失误而被那些所谓的高玩在语音中问候亲人家属，也不用因为在心里悄悄问候那些所谓高玩的亲人家属而出现了一点小失误。

的确，在休闲团队中玩家可以真正体验“玩游戏”感觉。从时间上说，他们可以按照自己的意愿自由支配游戏时间，在游戏中也可以随意做任何事，高兴的时候，跟随团队或者攻城拔寨或者消灭几个大Boss，至于胜利还是失败，拿了多少装备获得了多少银子，他们完全不放在心里，他们在乎的是一种游戏的过程。不高兴的时候，可以和屏幕那边不知道男女的异性朋友窃窃私语一两个小时，也可以在一个风景不错的地方练练生活技能，甚至干脆站在主城发呆，他们在乎的是一种游戏的感觉。从金钱上说，面对现在琳琅满目的“免费网游”，他们可以按照自己的实际经济能力自由地购买道具、装备以及元宝、金币等各种名目的货币，甚至一直真正免费地玩下去。他们花大钱买的道具，有时往往更在乎的是外形而不是实力，这点倒很像很多女性玩家，或者她们就是一群女性玩家——这也就是为什么本来人数就不多的女性网游玩家群体更多地会聚集在一些休闲团队中。

不过选择土鸡头的还有另一种特殊的玩家群体，他们曾经混迹于高端团队，但是由于操作、技术、能力、装备、在线时间等等各种各样的原因，他们完全不能融入或者跟上那些高端团队的脚步，或许是坐了太久的冷板凳，或许是听了太多的冷嘲热讽，或许是无法忍受高强度的团队活动，或许干脆就是被团队领导层直接淘汰出局，这一切使他们感到兴趣索然，极端一些的也许退出了游戏，但也有很多人选择了退出那些高端团队，转而投向休闲团队。一进入休闲团队后，他们立刻惊喜


在某些高端团队里，很多普通玩家也只能干这个……


真实的土鸡近照，全身的羽毛都短

地发现，他们原来那些所谓的短板和缺点在休闲团队中却依然处于独领风骚的状态——所谓瘦死的骆驼比马大，即便是凤尾巴上淘汰下来的羽毛，也比任何一根鸡毛要艳丽许多……他们在高端团队中无法得到的敬佩和羡慕，以及最重要的——自尊和自信，却全部在休闲团队中找到了。他们忽然发现，原来这个游戏也这么美好，原来我也不是像他们所说的那样一无是处，原来我也可以带领着几十号人马驰骋沙场笑傲江湖。

他们的游戏生活开始改变了，他们不再晚五朝九参加活动，不再被别人吆五喝六，不再为了一点点游戏属性上的突破而四处奔波，他们可以按照自己意愿决定何时玩游戏何时退出游戏，按照自己意愿决定在游戏中去哪里、做什么，他们有了发表自己看法的机会，有了给团队提供意见和建议的权利，而且这一切都有会人去认真倾听——虽然接受不接受是另外一回事，但这毕竟是一种被重视的感觉。最关键的是，他们提出的真知灼见往往也正是休闲团队所需要改进的，毕竟他们或多或少或主动或被动地从高端团队那里学到了很多优秀的东西，比如更加先进的团队管理措施，更加有效率的战术策略部署，更加严谨而又人性化的战果分配方案，更加清晰的团队发展思路，等等。

土鸡头们追求的是一种精神上的享受，他们喜欢一种被环绕、被瞩目的感觉，他们是一群只想做治世之能臣，而不想做乱世之枭雄的玩家。



团队中总有第一，也总有尾巴。第一享受瞩目与荣耀，尾巴只能接受批评与贬低

宁当凤凰尾不当土鸡头

高端团队挺好，至少游戏体验会更多一些——这大概是选择此类的玩家想法。

每天都可以体验其他玩家根本无法看到的美妙风景，每天都可以感觉其他玩家根本无法理解的激动心情，在我们冲锋陷阵攻城略地的时候，他们那些休闲团队只能跟在我们后边捡捡便宜打打下手，在我们横扫千军荡平服务器所有敌对势力的时候，他们那些休闲团队只能在我们脚下俯首称臣甘拜下风，在我们取得一个又一个首杀的时候，他们那些休闲团队面对着看门Boss却还在手足无措，当我们天天把这些副本啊Boss啊刷了一遍又一遍感到腻烦的时候，他们那些休闲团队学习着我们的战术却还在一遍又一遍的扑街跑尸。我们矗立在PvE的巅峰，我们端坐于PvP的绝顶，我们俯瞰武林苍生正邪两派、一统仙魔鬼怪天堂地狱、逐鹿太空无垠平行宇宙、通吃黑白两道朝廷蛮族，而你们，能做的只有一件事，那便是仰视呀！


虚拟的凤凰远景，全身的羽毛都长，尤其是尾巴

哎呦，摔死我了……

选择凤尾的玩家，其实很多人都曾经混迹于各个休闲团队，不过大部分人都是无法忍受休闲团队那种拖拉的活动态度，无法忍受简直可以说是敌人卧底的猪头队友，无法忍受团队领导层对于他们“密友”的纵容态度，无法忍受其他高端团队一路高歌猛进而自己的团队却一直在原地踏步，无法忍受凤凰翎羽的华丽而自己羽毛的黯淡。于是他们向往一个更有专业合作精神的团队，他们需要去体会一种完全不同的游戏方式。于是他们加入了高端团队，充当了凤尾的角色——其实你要搞清楚，对于一些在各项成绩上都遥遥领先的高端团队来说，要想加入他们是一件非常困难的事情，在任何时刻，“宅心仁厚”永远都是进入高端团队的第一个标准，您技术再优秀装备再逆天，24小时有8小时上班8小时和妹子谈心8小时睡觉，那么哪个高端团队也不会要你的。有了宅心还得有决心，递交一份比本篇文章还要冗长、比求职简历还要细致、比战斗檄文还要激昂、比初恋情书还要情深的入会申请那是必须的——而且没稿费。做完这一切，如果运气不错感动了上苍加入团队，还要进入所谓的考察期、试用期、评测期、核准期、待定期、观察期，等团队头头赏识了、队友满意了、头头密友同意了、队友密友认可了，这才能成为一枚华丽丽的凤尾。


团队各成员协调合作的基础——公开公正公平

而对于某些免费网游来说，可能还需要你有钱，这个钱是指人民币（甚至可能是美元、欧元），大把大把的人民币。玩网游烧钱现在已不算是个新鲜事了，去各大游戏论坛看看虚拟武器交易榜吧，头几名的都是以“万”为单位。你在网游中花个几十上百那叫基本消费，根本都不能算花钱，花个



会玩游戏会暖床会做饭，可开机打真发票

几百上千都不好意思和别人打招呼，花个几千上万也就算是刚起步，花上十万二十万，嗯，勉勉强强可以称霸一方了，至于上百万……呃，求包养！

凤尾需要比其他玩家付出更多的努力，别人可以参加活动凤尾只能先替补，别人可以犯错凤尾只能全神贯注，别人可以休息睡觉凤尾得去练习各种技术，别人可以花团队的公款凤尾只能买黑钱，别人可以拿装备凤尾只能咽咽口水——好吧，这么说似乎也有点过分，毕竟一个团队既然能成为高端，必然能保持一个最基本的公平公正公开准则。但无论如何，凤尾们要想证明自己的实力和地位，付出的比别人多是绝对可以肯定的。

付出如此之多最后他们收获了什么？很多。眼界、地位、装备、金钱、名誉、荣耀等等，他们为自己的辛苦付出获得了一切可以获得的东西，这一切都是在休闲团队当土鸡头所不能收获的。尽管他在高端团队仍然要低头默默忍受着一些不公平不公正不公开的事，但他在面对休闲团队的劳苦大众时，还是能挺起腰杆自得意满——这很像是早些年去国外的留学生，他们在国外辛苦打工端盘子洗碗在最发达的国家过着最下等的生活，但仍然要去找个豪华房车私家花园拍张照寄回那时相对落后的国内以示自己在过着最上等的生活。然而不同的是，不管是知识眼界也好还是生存能力也罢，留学生确确实实还是能学到东西的，但凤尾呢？收获的不过是一些数据罢了，这些数据除了在卖号的时候能让一贫如洗的你稍加改善生活吃个肉夹馍以外，其他时刻并不能给你的现实生活带来丝毫变化，反而可能有让你上电椅的危险。

凤尾也许只是个不起眼的小角色，但没有无数这种不起眼的凤尾，却也没有翱翔于九天之上的凤凰，而凤舞九天的时刻，也正是凤尾们最为光芒四射的一瞬。

脱毛的凤凰不如鸡

脱毛的凤凰产生了两种悲情角色，第一种是凤凰——就是那些因为分赃不均、分装不公、意见不合、情人小蜜、艳门照门等各种稀奇古怪原因而轰然倒塌的高端团队，也许兄弟二人各起山头口水对喷互耗实力，也许被玩家人肉搜索外加强力围观而销声匿迹，也许得罪的人太多且外交不利被众多休闲团队群起而攻黯然退出游戏，也许是梧桐良木生病枯萎凋零导致凤凰被饿得头昏眼花营养不良……总之，凤凰脱毛了！

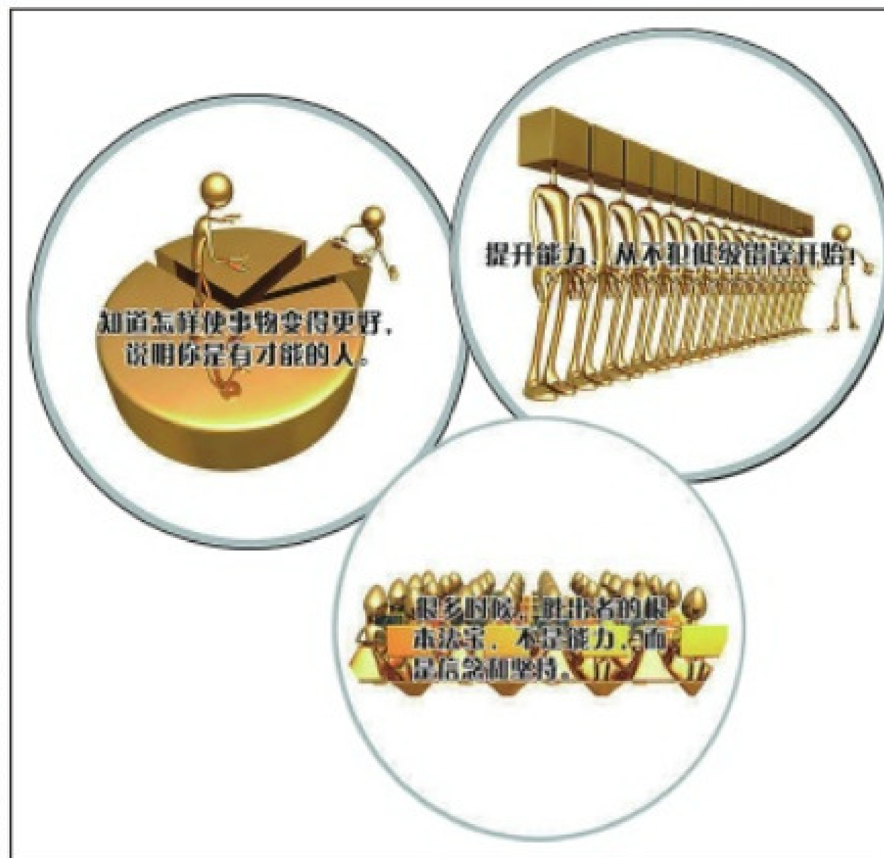


五颜六色虽然漂亮，但它们本质上仍然是鸡毛



凤凰的尾羽固然华丽，但它不够结实、稳定，只能安在尾巴上，完全不能代替翅翎的作用（众所周知的原因，只能拿孔雀羽毛代替一下啦……）

脱毛的凤凰已经无法通过华丽的羽毛遮掩其患有严重牛皮癣的实质，它的所有丑陋暴露于光天化日之下。而也就在这时候，土鸡们才看清楚，原来高高在上，现在却坠入凡尘的凤凰到底是怎么回事——原来脱了毛的凤凰本质上也和土鸡没什么两样嘛，一个脑袋俩眼睛，一双翅膀一对腿，最起码名义上都可称作“禽”。要说区别也只有羽毛了，凤头的羽毛显然最漂亮——这是凤凰曾经最高傲的位置，凤翅的羽毛显然最结实——这是凤凰之所以能翱翔天际的基础，凤尾的羽毛显然最庞大——这是凤凰飞翔时得以稳定的根源。然而现在这一起都没了！俗话说“狗咬人不是新闻，人咬狗才是新闻”，脱了毛的土鸡到处都是，没人关心，但脱了毛的凤凰可不是常见的事物，一旦出现此类罕见事件，无数土鸡、凤凰们的目光焦点全部聚集在这只可怜的没有毛的凤凰身上，凤凰们有的研究一下为什么会没毛，有的琢磨



如何在一个团队里能混出尖尖角？请看上图

怎么才能避免自己脱毛，土鸡们有的比较着自己与凤凰身材上的区别，有的幸灾乐祸看着凤凰光秃秃的屁股，其实更多的凤凰和土鸡都是一副漠不关心的眼神——它脱毛和我有关系么？

不过想必大家都知道凤凰有个天赋技能，那就是涅槃，有没有涅槃的凤凰？有，但不多——活活烧死自己换取脱胎换骨确实有点疼，所以大部分脱毛的凤凰最后都消失在茫茫深山老林之中不知所终……

另一种悲情角色是羽毛——就是那些曾经附着于凤凰之上光鲜亮丽的羽毛，凤凰把它们扔在一边自己一撂爪要么就地涅槃要么玩消失，羽毛们——凤头、凤翅、凤尾，要么落地化为泥土，要么被别的土鸡捡起来插在自己身上当饰品，尽管这些饰品看起来与土鸡格格不入。

当然，土鸡也不是什么羽毛都往自己身上装的，凤头的羽毛土鸡们一般不碰，这些本就是出自“禽中精英，毛之豪杰”的羽毛，一旦装在自己身上，先不说好看与否，放在哪里都是一个大问题，放头上？怕过于吸引眼球且有主次不明之忧。放屁股上？那显然应了那句老话：尾大不掉，且有暴殄天物之嫌。所以不如干脆弃之。其实按实际来说，很多时候凤头羽毛和凤凰本身就是“拾取绑定”的关系，凤凰没了，凤头羽毛一般都会选择转世重



“三国11”祝融夫人的形象，头插羽毛以作装饰，威武中透着妩媚。但不知大家发现没有，喜欢在头上插羽毛进行装饰的民族，几乎没有选择尾羽的，大都选择了更加笔挺有力的翅翎，不知道算不算是巧合


梧桐树和凤凰之间有很神秘的联系

生，或者干脆穿越一把——羽毛当够了试试当猫爪也挺好。

凤翅的羽毛呢，看起来是不错，但这些羽毛们大都不是省油的灯，不肯放低姿态，仍然以“老子/老娘曾经也在凤凰身上引领过飞行潮流”自居，自视高人一等，这里瞧着不顺眼那里看着不习惯，将自己曾经在凤凰身上受过的气、挨骂的话，原封不动地转移给土鸡，并以此为乐且乐此不疲，稍有不顺心便以“你们都是一群毛”相贬，殊不知自己其实也是个毛。不过很多土鸡往往看在它们确实有几把刷子，而且正如它们自己所说“也在凤凰身上引领过飞行潮流”的份上——毕竟在凤凰翅膀上混的羽毛哪一个都不是矬子，哪一个都得是可独当一面的毛才——并没有去计较这些，仍然选择将它们插在自己的短翅膀上，意图借助它们的力量一飞冲天。殊不知，凤凰真正能飞靠的可不是翅膀上的哪根毛，说句不好听的话，每过段时间凤凰翅膀上总会掉下几根羽毛，可你也从没见过凤凰因此不能飞的吧——有你不多没你不少而已，少了哪个人地球都能转缺了哪根毛凤凰也照飞。而且土鸡们显然没有研发过像空气动力学这种高深的黑科技，光有翅膀给劲是飞不起来的，那玩意得靠全身各个零件的搭配与协调，更何况土鸡们几乎完全凑不齐完整的翅膀羽毛——因为有很多土鸡都在抢凤凰的翅膀羽毛。天可怜见，假如哪个土鸡像“NE”接手“C9”一样“在一片祥和的气氛中经过友好协商”连锅端了凤翅羽毛，那么它一飞冲天还是有可能的，但是也许你冲多高，就得摔多死。

凤尾羽毛呢？似乎比起凤翅更加不堪，从某种角度说，凤尾就是“一瓶子不满半瓶子晃”的代名词。当凤尾还在凤凰身上时，还是有利于凤凰玩各种高难度飞行动作的，但是显然凤尾并没有学齐整套动作和技术要领，然而它们却完全学会了凤翅的那些臭毛病——自傲、自恋、自大，唯独没有像凤翅那样有相对应的实力做底子。凤翅插在土鸡短翅膀上好歹还能有让土鸡飞起来的希望，而凤尾显然无法竞争翅膀的岗位，但它们甘心仍然当尾巴插在土鸡屁股上么？显然不可能，于是土鸡成了一个臃肿的怪物，各种奇怪的羽毛遍布土鸡身上的每个角落，从脖子到后腰——唯独没有头和屁股，并且它们有的还纠缠在一起打情骂俏，有的泾渭分明摆出有你无我的架势，让土鸡陷入剪不断理还乱的泥沼。

以上文字，不仅适用在网络游戏，同样适用于现实生活。

土鸡一夜变凤凰

土鸡们大部分都很傻，但保不齐在亿万年的进化过程中出现一个异类——土鸡中的战斗鸡。

它学习了“空气动力学之研究”的物理知识，学习了“土鸡进化淘汰之发展史”的历史知识，学习了“1+1>2之爸和哥的猜想”的数学知识，学习了“TankAggro HealerBuff DPSAoERush”的英语知识，学习了“远交近攻之外交策略”的政治知识，学习了“女玩家催化剂之浅析”的化学知识，学习了“如何说服他人之技巧”的语文知识，此外它还有针对性地选修了“高等凤凰脱毛之原理”的生物知识。总之，这只土鸡中的战斗鸡学会了土鸡向凤凰转职所需要的一切基础理论知识，并以676分的优异成绩进阶9阶9段9级上位上层上等土鸡，获得了“战斗鸡尊者”的称号，并达成“文科状元”的光辉成就。


土鸡变凤凰，脱胎换骨的转变

万事俱备只欠东风，终于，战斗鸡尊者利用它选修的生物知识，抓住一次千载难逢的凤凰脱毛机会，先用它的历史知识安抚内部争论，再用它的政治知识进行谈判并成功接收了凤凰的所有羽毛，并用语文知识平息全盘接收所出现的纷争，用化学知识转移矛盾视线，用数学知识增强力量，用英语知识提高质量，用物理知识改善外形。在一个阳光灿烂狂风骤雨风和日丽空气清新闷热潮湿的月圆之夜，随着战斗鸡尊者的凤躯一震，它的王霸之气伴着一声凤鸣长啸笼罩八荒，战斗鸡尊者终于转职成功——从9阶9段9级上位上层上等土鸡之战斗鸡尊者转职为1阶1段1级下位下层下等凤凰之有凤来依，获得一个新技能：炎热飞行技术，一个新天赋：涅槃绝地重生，并可学习一个新的生活专业：梧桐栽培养殖。

在为有凤来依举行的欢庆晚宴上，大众软件记者对其进行了短暂的采访：

大众软件：请问您对转职成功有何感想？

有凤来依：我等了一万年！

大众软件：对脱毛的凤凰您有什么想说的？

有凤来依：你的死亡就是我的力量！

大众软件：对它的羽毛呢？

有凤来依：起来吧我的战士们！起来，再为主人尽忠一次！

大众软件：请问您对其他想进行转职的土鸡有什么建议？

有凤来依：你们还没有准备好！要明白你的处境，凡鸡。

大众软件：那您最感谢什么鸡呢？

有凤来依（打开一张纸条）**：**先谢郭嘉。

大众软件：对大众软件的读者有什么要说的么？

有凤来依：朋友，欢迎参加这场盛宴。来吧，狂欢至死吧！


凤凰也好土鸡也罢，它们的幼年可能都这样满脸稚气，以及一身没有任何区别的绒毛

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）

▶深度关注

天亮前的黎明
——DotA类网游即将崛起

转眼间又到了毕业时节，每到这个时候都会有无数毕业生离开母校向着更高的目标继续奋斗。每每看到新闻中毕业生离校的消息，笔者就不由得想起大学时寝室兄弟们一起联机游戏的场景，毕业后虽然大家都配置了更好的机器安装了更快的宽带，但当年那种简单的快乐却再也无法找回了。

■湖北 夏飞

在大学时代联机玩游戏是增进室友间感情最好的手段之一，CS、“星际”“暗黑”“实况”甚至街机模拟器，凡是能够联机的游戏基本上都能受到不同程度的欢迎。但自从网络游戏开始成为市场主流之后，这类游戏的生存空间就被不断挤压，然而这种境况很快就随着DotA的横空出世而被打破，这张《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》的自定义地图以不可思议的走红速度在全球掀起了一股DotA旋风。

DotA为什么会这样红?

早在《星际争霸》时代，就有人凭借地图编辑器开发出了一张名为“Aeon of Strife”的5v5单英雄对战地图，而这张地图也被公认为是此后DotA类型地图的开山鼻祖。“魔兽3”正式推出之后，由于游戏大幅强化了“英雄”这一游戏概念，使得DotA类地图重新进入地图开发者的视野范围之内，在开发者共同的努力之下，DotA地图经历了许多次的版本改进并最终被正式命名为“DotA Allstars”。此后由于地图的更新工作量逐步加大，也加大了地图制作人之间的分歧，许多人就此离开了该地图的制作团队，但值得欣慰的是，Icefrog（冰蛙）在接手了6.10版本之后便一直致力于DotA地图的版本更新，DotA地图也在冰蛙团队的维护下越来越好，获得了全球玩家的一致认可。

“魔兽3”本身就是风靡全球的即时战略游戏，也几乎是所有PC玩家的必装游戏之一，正是因为“魔兽3”有着巨大的装机量，从而使得广大玩家只需下载DotA地图即可随时进行游戏，进入门槛非常低，再加上国内众多联机对战平台的对战支持都为DotA的流行打下了基础。与此同时DotA自身也拥有不俗的游戏品质，DotA地图特别注重英雄技能与合成物品的设计，在天马行空的想象之下，每位游戏人物都拥有异于他人的特殊技能，这样也就在最大程度上保证了每位英雄的出场率，因此衍生出了数百种不同的战法。最重要的是，DotA在拥有了稳定的开发团队之后，可以在后续的版本更新中源源不断地加入更多造型、技能各异的可选英雄与合成物品，与此同时DotA的每个版本更新都力求让游戏能够保持最大的平衡性，而这也正是DotA的魅力所在。

“无兄弟，不DotA”是在DotA玩家群中流传很广的一句话，大部分DotA玩家都喜欢与熟识的朋友一起进行游戏，就是因为朋友间的合作更加默契，而且大家的分工也更为明确，可以带来比路人局更加强烈的游戏快感。正所谓“没有最强的英雄，只有最强的玩家”，在DotA中只有注重相互间配合并采用有效的战术手段才能最终获得比赛胜利，短短几十分钟就可以收获与朋友们一起娱乐的畅快感受，这样的游戏又怎么能够不红呢?

DotA类网游抢滩登陆

如今的DotA Allstars已经成为WCG、CAL、CPL等世界级电竞赛事的常设项目，影响力遍布全球，全球范围内的玩家更是多达数千万，仅在国内各大对战平台中进行“DotA”对战的在线玩家总数就早已突破百万。这样一个庞大的游戏细分市场好比是一座潜力巨大的金矿，精明的游戏厂商自然不会让这么好的机会白白从眼前消失，于是各种DotA类网游开始出现在游戏市场之中，那么DotA变身网游之后是否会被玩家所接受呢?

前文说到DotA Allstars作为“魔兽3”的自定义地图，大大降低了玩家的进入门槛，非常有利于该地图的传播与发展。但可惜的是这也恰恰是其最大的缺陷所在，



“肉山大魔王”



寒冰真气?


在国内人气不输DotA的“真三”地图

线，这无疑给玩家的游戏体验又增加了几分新的乐趣。摆脱了束缚的DotA类网游在游戏设计上比DotA原图更加大胆，DotA类网游的兴起好像让DotA再次回到了当年“百家争鸣”的时代，相信经过一段时间的摸索之后，一定会有许多在玩法上不输于DotA Allstars的网游出现在我们眼前。

除了在游戏内容上做出改进之外，很多仿DotA网游还在自己的玩家平台上下足了功夫，除了拥有更加人性化的用户交互系统之外，大部分游戏还在对战平台上加入了更加人性化的联机匹配功能，系统会自动为玩家匹配与自己水平相当的玩家作为对手。强大的排行系统的推出不仅可以让玩家实时了解到自己的实力情况，同时更可以为游戏带来大量的明星玩家，刺激游戏在竞技方面的良性发展。与此同时许多游戏还加入了内置语音聊天工具，使玩家间的交流变得更加方便。对于许多DotA玩家来说，最为头疼的就是游戏过程中掉线，一旦网络不畅，发生掉线之后就无法再回到刚才的游戏之中，用户体验非常不好。不过如今的DotA类网游几乎都加入了断线重连功能，这也让那些因为意外掉线的玩家可以马上回归战斗，不用再为掉线而发愁了。由此可见，这些DotA类网游为了抢夺DotA的市场份额，不惜在任何细节做出改进，有些游戏甚至在某些方面已经超越了DotA。不过对于这些游戏来说，现在谈取代DotA地位的话还嫌太早，虽然它们已经给DotA Allstars带来了一些麻烦，但却依然各自存在着不少亟待解决的问题。


DotA类网游往往拥有华丽的画面

正是由于DotA Allstars脱胎于“魔兽3”，因此其后续开发就不得不处处受到原游戏引擎的制约，虽然可以通过不断升级版本来完善游戏性，可如果想在游戏系统、画面上有重大突破，却也不免捉襟见肘。如果地图制作人的想法通过技术手段长期无法实现的话，无疑会给该游戏的前景蒙上一层阴影，长此以往DotA地图总有走进瓶颈期的一天。

正是因为目前的DotA地图存在着这样的“隐忧”，才让众多DotA类网游看到了取而代之的希望。大部分仿DotA网游都采用了全新的游戏引擎，这样不仅可以制作出更加绚丽震撼的画面效果，还可以解决过去DotA因“魔兽3”引擎而产生的法术冷却时间、法术威力无法与英雄属性同步增长等几乎无解的技术难题。除此以外，在继承DotA地图已有的优点之后，许多DotA类网游开始了在玩法上的新尝试。由于现在的DotA Allstars的更新重点很少放在场景与地形之上，因此有些游戏便顺势推出了众多不同场景与地形的游戏地图，这样一来即使游戏的其他元素都保持不动，玩家也要花费一定时间来熟悉不同的场景并创造出更多具有针对性的游戏战术。还有的游戏仿照《魔兽世界》在游戏中引入了“天赋”的概念，这样一来每一位游戏角色都拥有了不同的成长路

仿DotA网游的大难题

虽然市面上已有的大部分DotA类网游都或多或少的增加了自己的一些特色，但从内容上讲却始终无法突破现有“DotA Allstars”地图的框架，即使游戏背景与游戏人物有着比较大的改动，但人物技能却依旧残留着浓厚的DotA味道，这样一来无疑会让人产生“老酒装新瓶”的感觉。凭借全新引擎本来可以弥补过去DotA地图在技术上的缺陷，从而创造出更多独具特色的游戏体验，但令人遗憾的是至今我们都还无法找到一款在游戏内容上能够全面超越DotA Allstars的DotA类网游。

另一个值得注意的地方来自于这些仿DotA网游的收费模式，从目前的情况来看，此类网游的盈利模式大致分为两种：一种是建立类似对战平台的玩家社区，依靠向玩家提供增值服务来收取会员费用，此种盈利模式类似于目前的联机对战平台，玩家可以通过付费来达到诸如优先进入游戏房间、优化个人战绩等目的，此模式虽然给付费用户带来了一些帮助，但游戏本身却没有因此向付费用户倾斜，所以基本不会对游戏的平衡性造成太大影响。

而另一种常见的DotA类网游盈利模式则与目前的免费网游如出一辙，同样是走免费游戏收费道具的路子，依靠贩卖游戏角色或游戏Avatar形象来获取收益。出售游戏Avatar形象倒还好说，玩家可以因此对游戏角色的外形进行个性化改造，也不会对游戏平衡造成影响。但令人担忧的是目前许多DotA类网游仅提供很少一部分免费游戏角色供所有玩家挑选，而大部分能力出众的“英雄”却需要玩家付费后方能选择，这样一来就打破了以往DotA地图游戏角色间的相对平衡，使得胜利的天平开始向付费玩家倾斜。

DotA地图由于出色的平衡性而令人称道，而平衡性也是对战类网游最为重要的属性之一，而现在的DotA类网游却好似“在刀尖上跳舞”，偏偏人为地将原来的平衡打破。为了吸引玩家付费就必须赋予付费角色比普通角色更加出众的能力，DotA本来比拼的就是玩家之


国产DotA网游人物“吕布”



经典的DotA地图读取画面

间的技术与意识，如果做得过火失去了平衡，则又会失去一大批从DotA转投而来的用户。因此游戏厂商想要同时保证营收与游戏的持久生命力，就不得不花费大力气来达成付费玩家与非付费玩家之间的微妙平衡，但这样微弱的平衡究竟能否持久保持还是一个巨大问号，稍有不慎这样的游戏就必将失去民心跌入到万丈深渊之中。

坚持非盈利的“DotA Allstars”开发团队可以将全部精力都花费在地图的后续开发之中，但依旧要受到游戏引擎的制约。而有盈利压力的仿DotA网游们拥有广阔的发展空间与良好的开发环境，却要为游戏的盈利而发愁。两者之间各有优劣，现在谁都无法对它们的前景作出准确判断，不过毫无疑问的是DotA类网游要想全面超越DotA并开创出一条属于自己的道路，这个过程还需要一段不短的时间。

DotA网游山寨横行

虽然笔者对DotA类网游的前景十分看好，但目前已经推向市场的众多DotA类网游中却有大量作品是毫无诚意的“山寨货”，而这实在是让人难以接受。如果说DotA类网游的设计灵感就是来源于DotA对战地图，那么在游戏中残留着大量DotA的影子还可以让玩家理解，只要在进行深入地研究与学习之后，逐渐加入自己的特色玩法，一点点除去DotA的影响，那么DotA类网游的未来还是相当值得期待的。

不过并不是所有人都拥有足够的耐心，现在市面上的一些游戏不但没想着如何在DotA现有的基础之上发展出自己的特色，反而唯恐不能将两者混淆起来，游戏中的物品图标、人物、场景无疑不是“山寨”DotA，他们希望做的就是一个网游版本的DotA Allstars。我们不光在游戏中看不到任何的创新点，更让人无语的是这些游戏即使在画面上都还远远达不到“魔兽3”的显示效果，再加上游戏操作生涩凝滞，给玩家的游戏体验相当糟糕。

中国拥有全世界最大的网络游戏市场，同时也拥有最多的DotA玩家，那么国内游戏市场中的DotA类网游又是如何呢？说起国产DotA类网游就不得不说起另外一张著名的“魔兽3”地图“真·三国无双”。“真·三国无双”是由我国台湾省的玩家Lovemoon03结合DotA跟日本光荣公司的《真·三国无双》游戏而制作的“魔兽3”对战地图，自诞生以来便受到了亚洲玩家的热烈追捧，而这张地图在国内也拥有不输于DotA Allstars的高人气。超高的人气加上国人喜爱的三国背景，这张地图自然吸引了许多国内游戏公司的目光。



DotA中的英雄及其技能需要玩家反复研究

于是乎仿佛在一夜间，无数打着“三国”旗号的DotA类网游开始全面进入国内市场，可惜的是此类游戏数量上的急剧增长不但并未给国内DotA类游戏市场带来“百家争鸣”的好局面，反倒是给人留下了山寨横行的坏印象。在某个号称国内首款3D竞技网游之中，我们可以发现除了游戏画面不同之外，整个游戏几乎就是“真三”地图的翻版，甚至连游戏中的合成物品名字、技能快捷键都跟原地图一模一样。游戏开发商这样做显然不是为了让玩家能够更快速地上手。将整个游戏无论好坏全部照搬过来就是为了能够缩短研发时间，以最快的速度获取原地图的“无形资产”，从而达到抢夺用户的目的。这样毫无诚意毫无创新的游戏充其量只能称作是原图的“山寨”仿冒品，如果国产DotA类网游公司都是这样急功近利的话，DotA网游在中国只能落得一个悲惨的下场。

较为可悲的是这些品质不一的山寨游戏不但没有在市场中消失反而还隐有大行其道之势，国内的玩家群体人数众多，当这样一种全新的网游类型进入市场之后必然会吸引很多新玩家的注意。虽然DotA类网游前景光明，但如果在根基尚未牢固之前就过多地想着如何更多更快地盈利，那么必然会适得其反，最终造成这个市场的全面萎缩。


国产DotA类网游

DotA Allstars的持续火爆为DotA类型网游提供了充足的游戏消费人群，而随着时间的推移，DotA类网游的品质也有了明显提升，DotA类网游的即将崛起已经成为不争的事实。这个庞大的细分市场拥有足够的潜力吸引众多的游戏公司进入其中，目前摆在他们面前的有两条道路，一条是跟随DotA Allstars的脚步亦步亦趋吃其剩下的残羹冷炙，而另一条则是踏着DotA Allstars巨人的肩膀开创出一条前人从未走过的道路，究竟这些公司会如何取舍，我们还是拭目以待吧！

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）



英雄的荣耀
——5人英雄副本成就详解

要想获得“英雄的荣耀”必须要完成在北裂境的38个英雄难度副本成就，这38个副本成就不包括3.22以后新出的副本，即“勇士试炼”“灵魂熔炉”“萨伦之渊”“倒影大厅”这4个副本，“英雄的荣耀”的奖励是一条280%飞行速度的红色元龙坐骑，早先的版本中这条龙是310%速度的，后来可能是暴雪觉得现在的英雄副本对于玩家而言过于简单，坐骑的获得难度太低，所以把速度降低了，这样一来“英雄的荣耀”的奖励就不是那么吸引人了。但对于某些“成就控”“副本控”“坐骑控”的玩家而言，这仍然是个必须要完成的成就，从另一方面来说，这个成就也相当于玩家在北裂境副本活动毕业的象征。

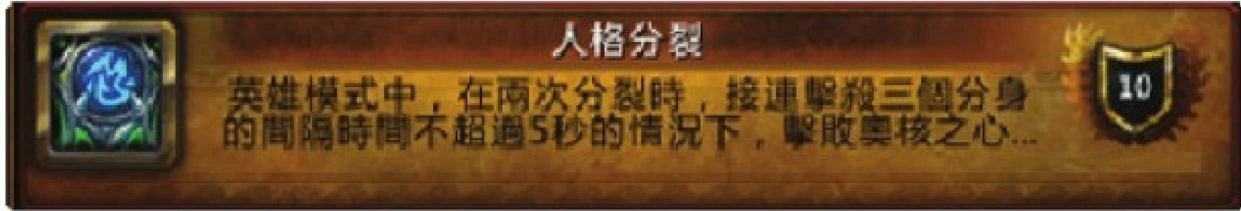
在玩家目前的装备条件下，这38个副本成就难度其实并不大，只是其中有些成就稍稍需要一些技巧。完成它们最大的难度和阻力在于没有人陪你完成副本，自己组队很难组到合适的队友，而随机组队很多玩家干脆就跳过一些可选Boss，对有些需要特别技巧的Boss往往很多带刷上来的玩家根本不明白是怎么回事。所以本文将这38个副本成就一一列出，并稍加点评，希望能对那些想完成“英雄的荣耀”成就的玩家有所帮助。

文中分别对完成成就需要的坦克、治疗、输出、配合、运气打了分，并有个综合难度分，这些分数是建立在全队处于T9左右的装备水平（5200～5600GS）之上的，仅供参考。另外有些Boss是可以跳过的，而有些Boss则必需击杀，文中会有说明，如果是想完成可跳过Boss的成就，还是建议自己找朋友帮忙较好，因为随机队往往没人愿意浪费时间去打那些可跳过Boss。至于“快速完成”，是指不需要任何特别的战术，队伍正常打就完全可以完成的成就。

奥核之心



人格分裂



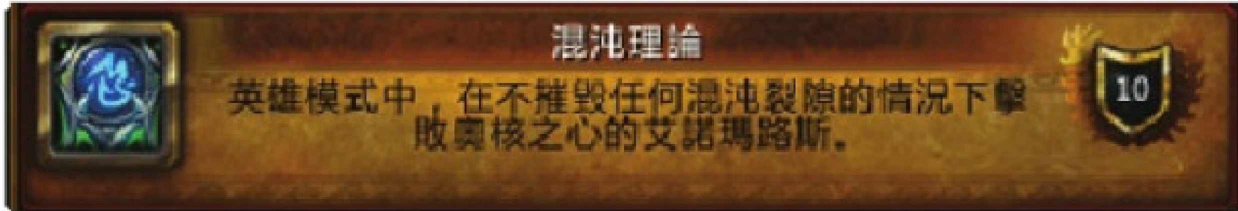
成就说明：在两次分裂时，接连击杀3个分身的间隔时间不超过5秒的情况下击败大魔导师特雷斯翠。

项目	分数	项目	分数
坦克	1	配合	2
治疗	2	运气	3
输出	3	综合	2

Boss无法跳过，成就无法快速完成。

首先，这个成就不是“两次分裂，每次都要在5秒内杀死3个分身”才能完成，而是“两次分裂，只要有一次在5秒内杀死3个分身”即可。这是个看起来很白痴的问题，但的确有不少玩家为此钻牛角尖自己给自己提高难度。其次，分身在放暴风雪的时候即使血量为0%也无法被杀死，这往往是做不成成就的关键问题，需要特别注意，尤其是在快速Rush的情况下，很难对Boss进行技能控制。最后，以前困扰玩家的分身无仇恨问题，现在随着玩家装备等级的提升也不复存在了，即便是布衣职业，也比以前更能扛了，也就是说会让治疗压力降低很多。但不管怎么说，这个成就还是需要一些运气的。

混沌理论

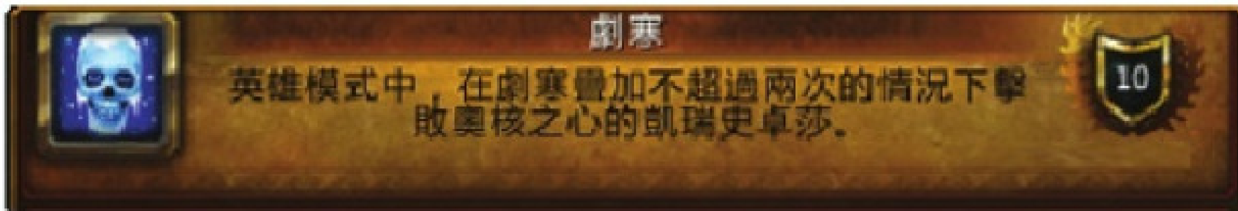


成就说明：在不摧毁任何混沌裂隙的情况下击败艾诺玛路斯。				
坦克	1		配合	1
治疗	4		运气	1
输出	2		综合	2

Boss无法跳过，成就无法快速完成。

以前这个成就非常难，首先召唤出来混沌裂隙的伤害虽然不高但胜在频率超快，其次这个Boss会有3次转换状态，这意味着混沌裂隙更多，在最后治疗压力超大，所以经常有战术提到需要坦克把Boss拉很远风筝着打。但现在简单了，一是装备提升，二是在某次版本更新后将转换状态次数变成2次，所以坦克基本不用动，木桩着打即可。不过即便如此，这个成就能否完成仍然需要比较强的治疗水平。而坦克和输出只要记住一点：能打Boss的时候打Boss，Boss转换状态无法攻击的时候就呆着不动，不要攻击任何东西，混沌裂隙和Boss召唤的另一种小怪非常像，稍有不慎就打错，所以干脆什么也别打。剩下的就看治疗表演——后期治疗压力稍稍有点高。

巨寒



成就说明：在巨寒叠加不超过两次的情况下击败凯瑞史卓莎。				
坦克	1		配合	2
治疗	3		运气	1
输出	3		综合	2

Boss无法跳过，成就无法快速完成，需要看队伍搭配以及个人反应力。

此成就是个人成就，你只要保证自己不叠加两层Debuff即可，其他人不用管，自己注意随时蹦跳一下，肯定不会叠加两层Debuff，难点就在于Boss放的冰环定身魔法。对于那些自己可以驱散魔法的职业来说，冰环不是问题，对于自己有解除定身效果技能的职业来说，再带一个徽记就可以解决问题——前提是DPS得够强，使Boss最多只能放出两次冰环。最好的办法就是带上牧师，队伍站得稍微密一些，保证在牧师的群驱散范围内。Boss一放冰环，牧师一个群驱散或单体驱散，只要牧师反应跟得上，肯定能完成成就。如果只有你自己需要完成成就，那最好带上一个能解魔法的职业的朋友，Boss战的时候多多照顾你一下即可。如果队伍里有三四个人都要做成就且没有牧师，那么干脆还是别做好了，没有群驱这个成就很难完成。

俄特加德要塞



加冰

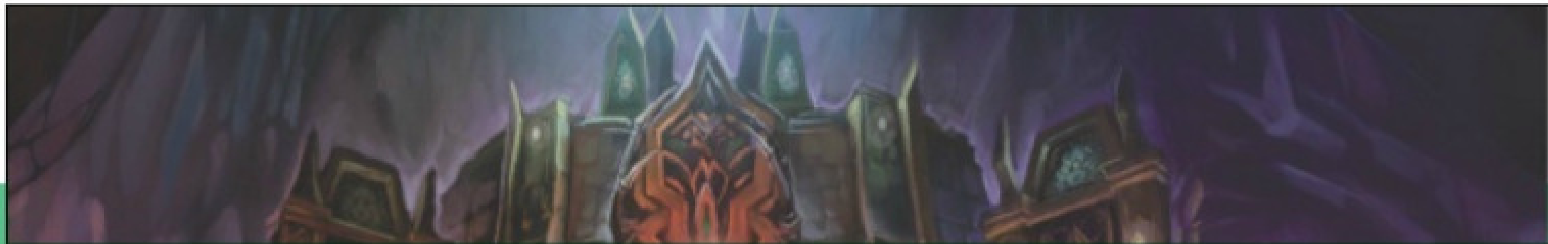


成就说明：在没有击碎任何一个冰霜之墓的情况下击败凯雷西斯亲王。				
坦克	1		配合	1
治疗	2		运气	2
输出	4		综合	2

Boss可以跳过，成就可以快速完成，做成就反而不需要进行特殊的战术布置。

很多人以为这个Boss属于必杀，但实际上在清干净Boss前边的4个小怪后，贴右边墙就可以绕过去（2号Boss贴左墙一样可以绕过去）。目前来说一般的队伍也没有特意去打冰霜之墓的，就是快速Rush掉。对于完成成就来说，想要快速Rush无疑需要很高的DPS，如果不想牺牲队友，25～30秒内必须杀掉Boss（开打后15秒Boss放冰霜之墓，一般2万～3万血的玩家在冰霜之墓里边最多也就挺10～15秒左右——每秒掉2k血），带个暗牧也能延长时间，或者有牧师、小德一开打就不停地HoT所有人，再或者看运气，比如点了坦克之类的血长职业，否则的话队伍就得牺牲掉那个中了冰霜之墓的倒霉蛋，全力输出Boss。

阿兹欧奈幽



袖手旁观

袖手旁觀
英雄模式中，在看守者賈西拉、看守者納吉爾和看守者席爾希克都還存活的情況下，擊敗阿茲...
10

成就说明：在看守者贾西拉、看守者纳吉尔和看守者席尔希克都还存活的情况下击败齐力克西尔。

坦克	4	配合	3
治疗	4	运气	3
输出	5	综合	4

Boss无法跳过，成就无法快速完成。

Boss前有3个看守者，每个看守者还带两个小怪，此成就就是要求在这3个看守者全活的情况下杀掉Boss。这个成就的难度即便放在全T10的队伍，也可算得上是比较高的，在所有38个成就中，此成就的难度可排第二（第一是断魂慕拉比）。

完成成就有两种战术，一是逐个拉过看守者，并逐个清光每个看守者身边的两个小怪，最后拉Boss并干掉它。二是让一个DPS拉走3个看守者+6个小怪，风筝到副本门口后出副本（如果他能活下来的话），其他人趁此机会猛轰Boss即可，而风筝者最好是法师（闪现解罩网定身）。

实际情况看，第一种战术难度太大，因为看守者血不多，很容易被误伤致死，另外就是治疗很容易OT，最后由于看守者和它们的小怪有很多古怪招数，运气不好就灭团。所以推荐第二种战术。第二种战术是没有治疗的，因为首先本来就少个DPS，剩下两个DPS是很难在不到20秒的时间内干掉Boss的（Boss有34.5万血，即便秒伤8k的情况下20秒也就32万伤害，何况5人队伍的DPS很难达到8k秒伤），其次风筝的玩家仇恨很低，如果再有治疗，那么被风筝的怪很容易就OT而中途折返。所以建议是，坦克换DPS装去坦（天赋还是坦），中途可以开大招保命，治疗切DPS天赋和装备，4个人一起疯狂输出Boss，如果队伍里有暗牧和萨满就完美了——前者可以在伤害的同时补血，后者可以开嗜血。最后要注意的是，风筝者在开怪前要和其他玩家保持一定距离，如有可能尽量不要让其他人进入战斗，治疗也别给风筝者上HoT。如果运气不错其他人在风筝怪时没进入战斗，那么可以拖延很久一段时间（比如法师冰箱一下）。

总之，要做好10～15秒就得干掉Boss的准备（4人每人秒伤6k左右，15秒即可干掉Boss）。

拒绝哈卓诺克斯

拒絕哈卓諾克斯
英雄模式中，在阿茲歐-奈幽的哈卓諾克斯把上面的門用網子封起來避免生出更多的小怪之前...
10

成就说明：在哈卓诺克斯把上面的门用网子封起来避免生出更多的小怪之前击败它。

坦克	1	配合	2
治疗	1	运气	1
输出	2	综合	2

Boss可以跳过（Bug），成就无法快速完成。

目前来说，完成这个Boss的成就基本都靠Bug打——猎人或法师打一下门口小怪然后装死或消失，即可重置Boss，然后所有人迅速跑到Boss位置，也就是要跳下去的洞口边上，等Boss刷出来打掉即可。但如果DPS太低，还是能刷出小蜘蛛的，小蜘蛛一旦刷出来，基本就无法杀掉Boss了，成就自然就更别提。不用Bug的话……这年头还有正常打这个Boss成就的队伍么？

该走了！

該走了!
英雄模式中，在4分鐘內擊敗阿茲歐-奈幽的阿努巴拉克。
10

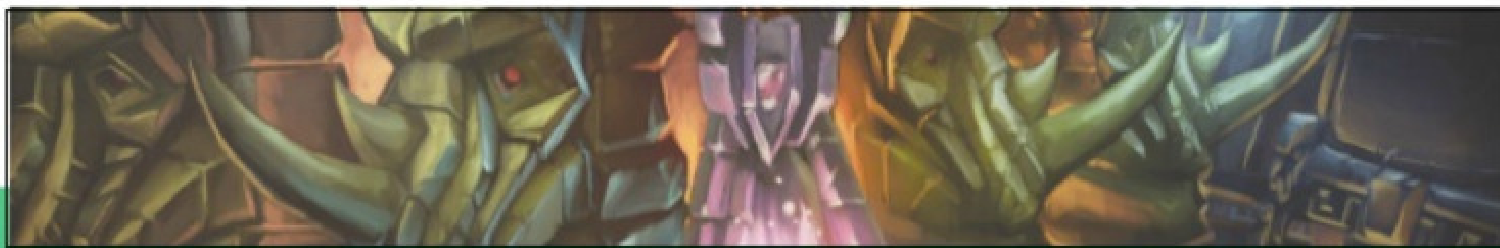
成就说明：在4分钟内击败阿努巴拉克。

坦克	2	配合	1
治疗	2	运气	1
输出	2	综合	2

Boss无法跳过，成就可以快速完成。

正常打就能完成成就，除非队伍的DPS太低。

刚德拉克



蛇，为什么一定是蛇？

蛇，為什麼一定得是蛇？
英雄模式中，在不被蛇纏住的情況下擊敗剛德拉克的史拉德銳。
10

成就说明：在不被蛇缠住的情况下击败史拉德锐。

项目	数值	项目	数值
坦克	1	配合	1
治疗	2	运气	1
输出	3	综合	2

Boss无法跳过，成就可以快速完成。
现在的装备情况……直接轰掉Boss就能完成——蛇根本来不及刷出那么多Boss就死了。

断魂慕拉比

斷魂慕拉比
英雄模式中，在與剛德拉克的慕拉比的戰鬥期間內阻止他變身為長毛象並擊敗他。
10

成就说明：在与慕拉比的战斗期间内阻止他变身为长毛象并击败他。

项目	数值	项目	数值
坦克	1	配合	5
治疗	1	运气	5
输出	5	综合	5

Boss无法跳过，成就无法快速完成。

最简单的Boss，却拥有最难完成的成就，没有之一。

Boss血量每降低25%就会试图变身成长毛象，变身有施法时间且可被打断，但变身施法时间会随着血量的降低会越来越短（以变身时的当前血量为准，说白了就是施法时间只会更短），最后几乎是瞬发。所以，难点一就是越往后越难打断变身施法，20%血以下可以说是不可能打断变身的，难点二就是由于DPS太猛，一旦打断失败——往往都是在血量很低的时候——你都来不及收手Boss就死了，这就导致玩家无法多进行几次磨合和尝试，而只能等下一次再来，谁又知道下一次是什么队伍组合呢？

这个Boss需要打断，显然首先队伍里要有打断职业，其次这个Boss需要超强的DPS，可以不需要治疗，坦也可以穿输出装，另外最好有萨满开嗜血。开打后直接嗜血，猛输出，打断第一次（60%）和第二次变身（30%），在第三次变身发动前干掉Boss。本人打的那次都没有第二次变身，打断第一次变身后Boss就死了。

整个打法其实很简单（战术已经从以前较为复杂的打断流变化成现在极其简单的DPS流），就是DPS猛，但简单归简单，但真正自己去打的时候往往就不是那么回事了……建议找个固定队，每天打一次，多打打没准就完成了。

什么是埃克？

什麼是埃克？
英雄模式中，在埃克殘渣的效果下擊敗剛德拉克的蓋爾達拉。
10

成就说明：在埃克残渣的效果下击败盖尔达拉。

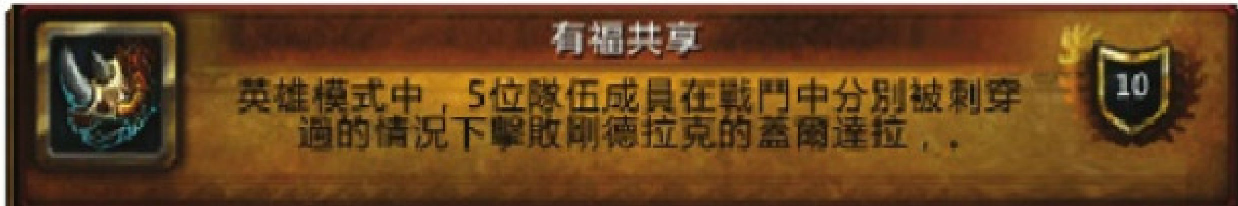
项目	数值	项目	数值
坦克	2	配合	2
治疗	2	运气	3
输出	1	综合	2

Boss可以跳过（指埃克），成就无法快速完成。

埃克本身就是在英雄难度副本下多出来的一个可选Boss，所以除非专门做成就，否则没有多少人愿意去打它。在埃克吐绿水的时候，站在它的正面就有很高几率获得这个Debuff——埃克残渣。但由于埃克喜欢蹦来跳去，正面不太好找，而且有时候就算在正面挨它的绿水呕吐也没有残渣Debuff，所以仍然有些小麻烦。需要特别注意的是，埃克会狂暴，而且所有玩家会中另一个Debuff，“可能”是使玩家受到的伤害提升，所以如果为了中残渣Debuff而使战斗拖得过久，甚至拖到狂暴，是有可能造成灭团的。

残渣Debuff没有任何正面或负面效果，但玩家一旦死亡，或使用无敌、保护、冰箱这些技能，都会使Debuff消失，Debuff消失自然也别想完成成就了。

有福共享



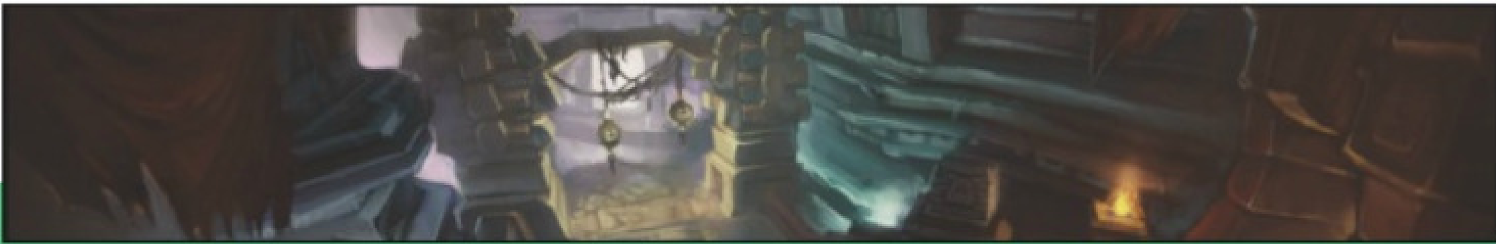
成就说明：5位队伍成员在战斗中分别被刺穿过的情况下击败盖尔达拉。			
坦克	2	配合	4
治疗	2	运气	5
输出	1	综合	3

Boss无法跳过，成就无法快速完成。

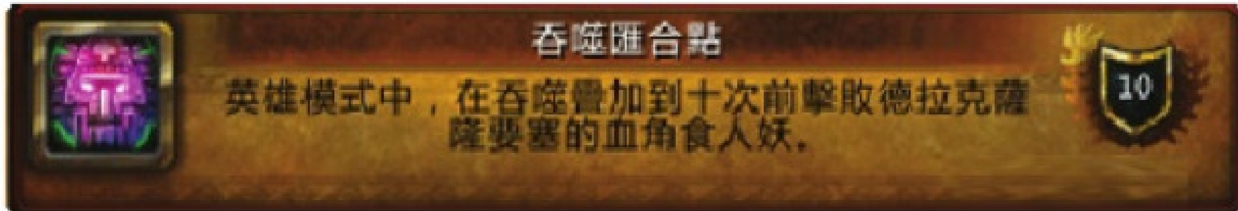
这个成就是耗出来的，而且十分看运气。首先最好有两坦，此外还有个能提供少许治疗能力的DPS，暗牧为佳，DPS以猎人为最好。开怪后不用着急输出，等Boss刺穿，这时候就是完全看运气。刺穿坦克以后，另一个坦克要接过仇恨拉住Boss，刺穿猎人的话，猎人直接装死等待，刺穿治疗，辅助治疗可以帮忙治疗一下（如果坦克很强其实不用治疗什么）。如果运气十分不好，Boss总是刺穿同一个人，尤其是在等待最后一个人被刺穿的时候，其他被刺穿过的DPS可以跑得远一些，虽然效果一般但聊胜于无，极端的做法就是干脆自杀（死亡不影响完成成就，只要你被刺穿过），也就是说，尽量减少Boss选择玩家的余地，提高无刺穿玩家的“中奖”几率。

最后提醒下，尽量不要把“什么是埃克？”和“有福共享”这两个成就放一起做，因为“有福共享”很容易出现各种不能确定的意外而导致玩家死亡。

德拉克萨隆要塞



吞噬汇合点

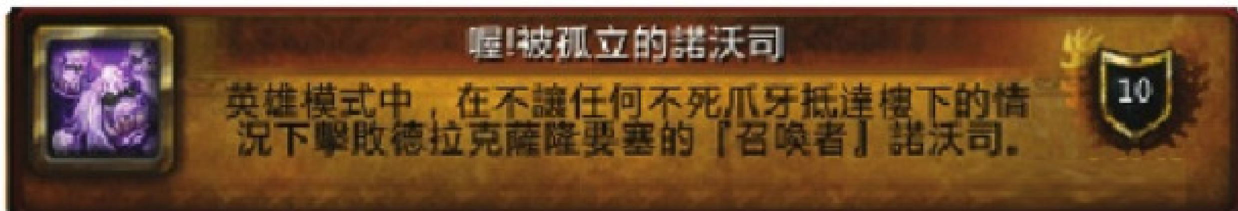


成就说明：在吞噬叠加到十次之前击败血角食人妖。			
坦克	1	配合	1
治疗	1	运气	1
输出	4	综合	2

Boss无法跳过，成就可以快速完成。

高DPS，没别的。以前可算是一个非常难的成就，现在在高级装备的帮助下，随便打打就行了。

喔！被孤立的诺沃司



成就说明：在不让任何不死爪牙抵达楼下的情况下击败召唤者诺沃司。			
坦克	1	配合	2
治疗	1	运气	1
输出	3	综合	2

Boss可以跳过，成就无法快速完成。

一到两个DPS封住Boss房间左侧的楼梯口即可，难度很低。

别理崔德

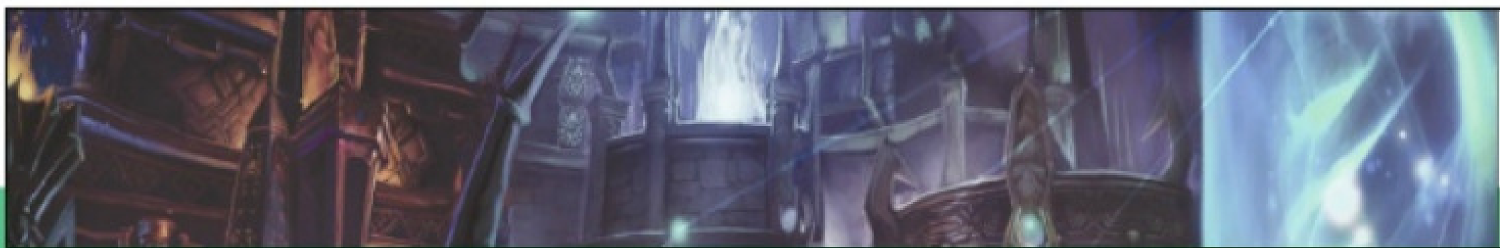


成就说明：在与崔德王战斗期间杀掉6只德拉克瑞撕肠者或德拉克瑞镰爪龙的情况下击败它。			
坦克	3	配合	4
治疗	3	运气	2
输出	2	综合	3

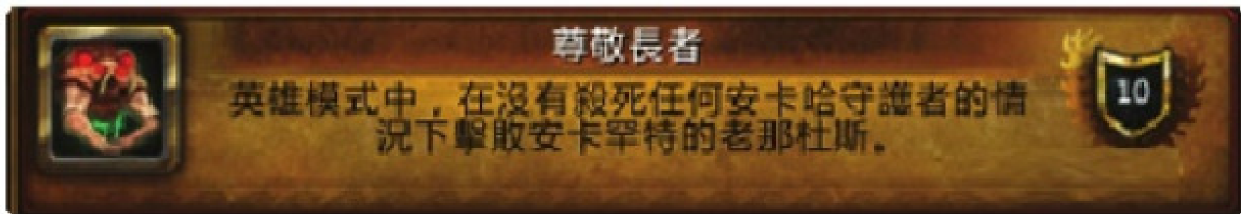
Boss可以跳过，成就无法快速完成。

这个成就是耗出来的，以前受制于装备，以及Boss恐怖的叠加攻击能力和恐惧技能，此成就非常难做。现在……只需要注意一点，别太着急打Boss。坦克可以直接冲进花园去拉Boss，如果有猎人可以把没有被拉走的小龙误导给坦克，等着Boss召唤两三次小龙以后，杀掉Boss即可，期间治疗注意减少OT并自保。

安卡罕特古王国



尊敬长者



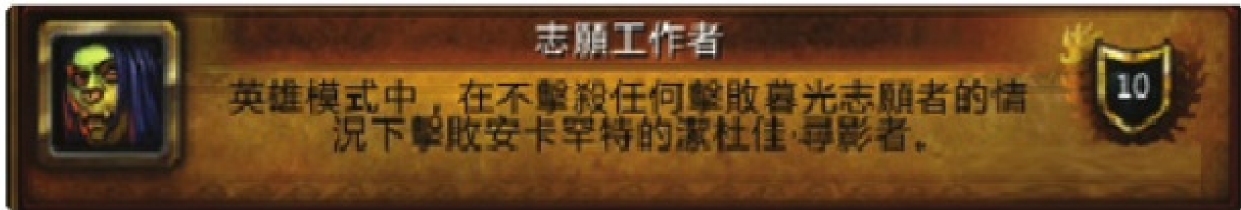
成就说明：在没有杀死任何安卡哈守护者的情况下击败老那杜斯。			
坦克	2	配合	4
治疗	3	运气	1
输出	3	综合	3

Boss可以跳过，成就无法快速完成。

这个Boss打的人不多，再加上这个成就本身就需要一些技巧，所以完成难度也算偏高吧——其实会打的话挺简单。

首先这个成就需要2个坦克，一个坦Boss，一个坦刷出来的安卡哈守护者。安卡哈守护者带一个光环，范围“可能”是40码～50码，光环范围内的所有怪处于无敌状态——除了它自己。所以一般是把Boss坦在Boss所在房间的顶端，然后把安卡哈守护者坦在房间底端。实际上个人感觉光环范围和房间范围差不多大，即便小也小不了多少，一不小心就使Boss处于无敌状态。所以建议把Boss房间左边或右边的小怪都清干净，然后把Boss带到房间外边去，安卡哈守护者坦在房间内，坦克的压力并不高，治疗两边多跑跑问题不大，DPS迅速Rush掉Boss即可。

志愿工作者

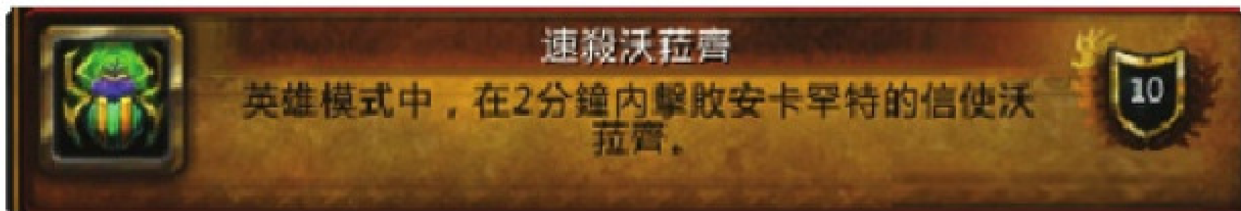


成就说明：在不击杀任何暮光志愿者的情况下击败洁杜佳寻影者。			
坦克	3	配合	1
治疗	2	运气	1
输出	1	综合	2

Boss可以跳过，成就可以快速完成。

Boss每到一定阶段都会牺牲一个暮光志愿者来加强自己的攻击力，过去来说提升的攻击力还算比较强，现在看就是个笑话。玩家别理那个志愿者，正常打Boss即可。

速杀沃拉齐

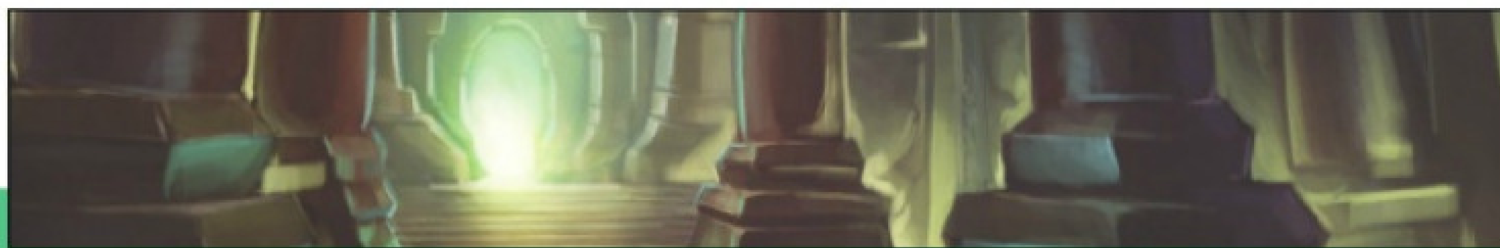


成就说明：在2分钟内击败信使沃拉齐。			
坦克	2	配合	3
治疗	2	运气	1
输出	4	综合	3

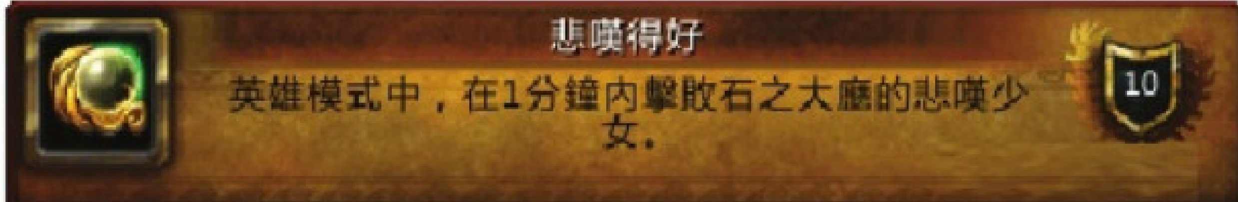
Boss无法跳过，成就可以快速完成。

完成这个成就DPS高是一方面，能否迅速处理掉其他4个影子也是关键的另一方面。总体来说这个成就难度很低。

石之大厅



悲叹得好

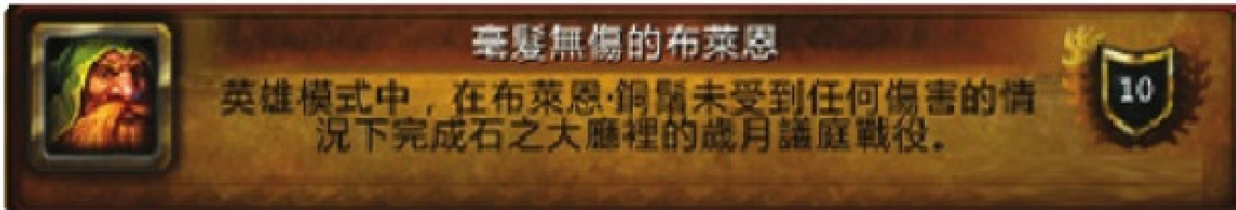


	成就说明：在1分钟内击败悲叹少女。				
	坦克	1	配合		1
	治疗	1	运气		1
	输出	2	综合		1

Boss可以跳过，成就可以快速完成。

Rush掉即可，最简单的一个成就——前提是你的队友们愿意去打她。

毫发无伤的布莱恩

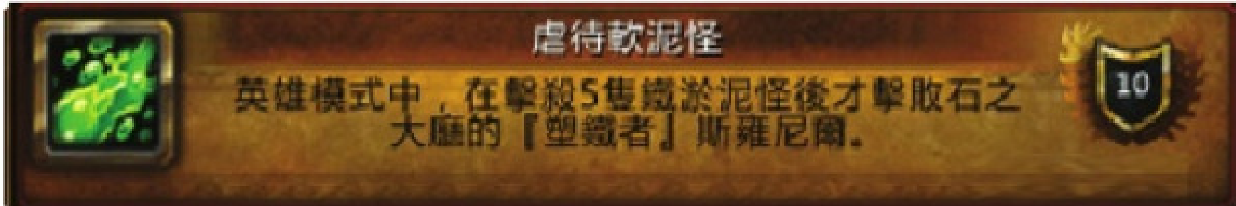


	成就说明：在布莱恩铜须未受到任何伤害的情况下完成岁月议庭战役。				
	坦克	2	配合		4
	治疗	3	运气		1
	输出	3	综合		3

Boss无法跳过，成就可以快速完成。

在目前的装备水平下，已经很难出现让布莱恩受伤的情况了，一般都是坦克漏怪而且DPS没有进行控制，这属于个人技术问题，不再多说。

虐待软泥怪

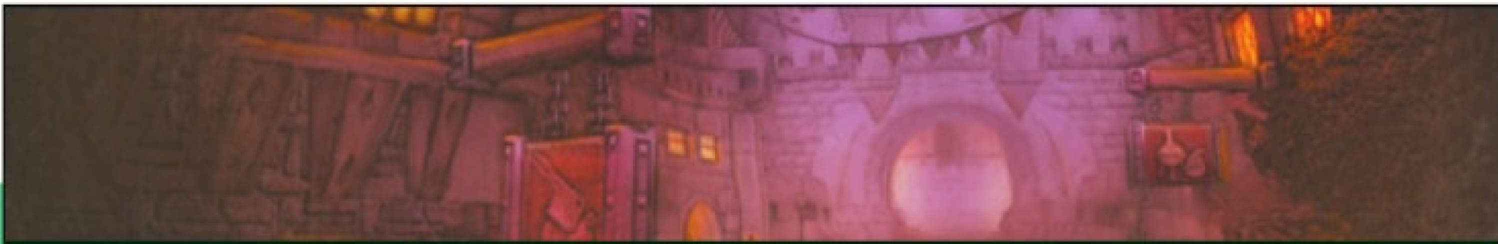


	成就说明：在击杀5只铁淤泥怪后才击败塑铁者斯雍尼尔。				
	坦克	2	配合		3
	治疗	2	运气		1
	输出	1	综合		2

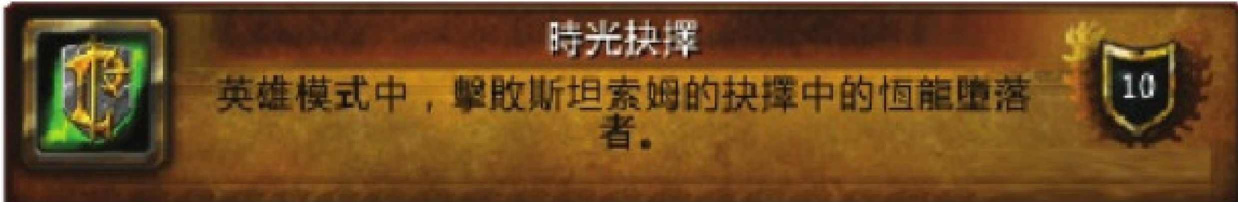
Boss无法跳过，成就无法快速完成。

这个成就比较简单，唯一要注意两点，第一是开战后不能打Boss，因为Boss在血量低到一定程度后开始放AE，谁也受不了，治疗也不可能加那么长时间。第二是进入战斗后需要过一段时间才能刷出淤泥怪，注意是淤泥怪而不是铁淤泥怪，不要冒冒失失就把淤泥怪干掉了。两个淤泥怪合体后就是铁淤泥怪，杀掉5个即可完成成就。

斯坦索姆的抉择



时光抉择

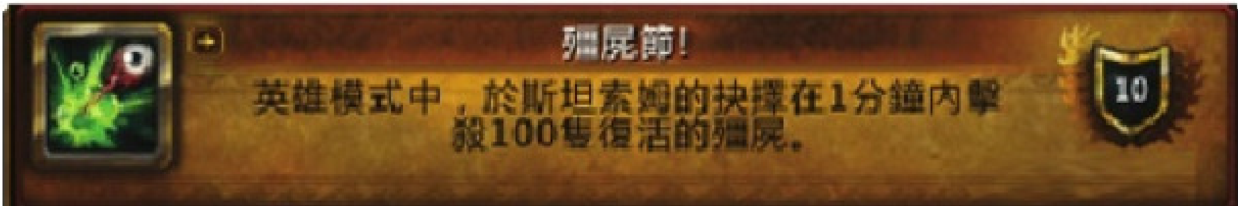


	成就说明：击败恒龙堕落者。				
	坦克	2	配合		2
	治疗	2	运气		1
	输出	2	综合		2

Boss可以跳过，成就可以快速完成。

虽然说Boss可以跳过，但一来跳过没成就，二来杀了Boss除了能拿俩牌子还能拿个坐骑（已经有的就算了），所以即使再懒的队伍也会冲上去捎带手杀掉这个Boss。目前的装备水平下完成此成就已经比较简单了，正常按部就班打就行，如果灭两次及以上的，那么这个成就基本就没戏了。此外，这个成就几乎无法和“僵尸节！”一起完成。

僵尸节！



成就说明：在1分钟内击杀100只复活的僵尸。

项目	评分	项目	评分
坦克	5	配合	4
治疗	4	运气	3
输出	4	综合	4

第三难的成就，下面以本人完成这个成就的过程简单介绍一下。

先正常打，杀掉1号Boss，等2号Boss出现后，把它拉到议事厅里边（不知道议事厅在哪的多注意系统喊话：第N波天谴军团出现在议事厅门口），先让坦克扛着2号Boss，其他人别打，可以练练徒手技能，一直到议事厅门口的僵尸刷新，因为进入议事厅时肯定会把门口的僵尸引来并杀掉，而且一般门口这波也是最后杀的，所以门口僵尸刷新意味着游戏中所有被杀死的僵尸都已经全部刷新。然后杀掉2号Boss，要注意的是，一旦2号Boss被杀掉，那么副本内的所有僵尸便不会再刷新，也就是此时已经没了回头路。

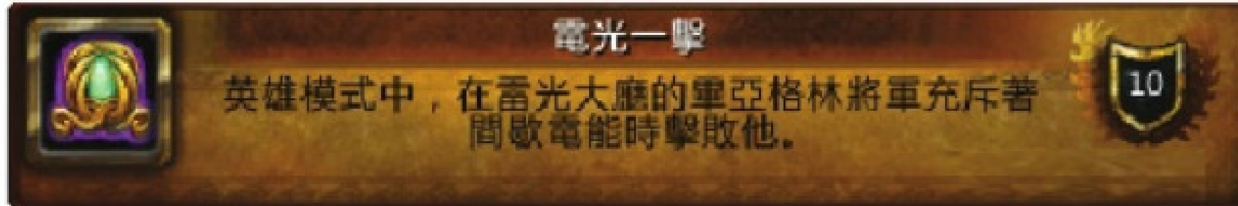
随后触发剧情，阿尔萨斯会通知你们去议事厅门口集合，随后和阿尔萨斯对话继续剧情——此时也许会引来几个门口游荡的僵尸，不过无所谓，尽量少引就行了。阿尔萨斯进入议事厅后正常打，4波小怪后杀掉3号Boss，按剧情穿过密道到达后街，此时不要和阿尔萨斯对话，否则阿尔萨斯就会往前冲导致无法完成成就。下面就是坦克的表演时间，坦克先把自己身上所有反伤的技能都点掉，比如荆棘术、惩戒光环等等，原路返回拉僵尸，把从进副本开始的所有僵尸都拉到后街上，同时给队友信号提醒他们注意（如果有猎人或圣骑，可以开不死生物追踪），注意，因为僵尸速度没有玩家跑得快，所以当坦克跑到后街上时僵尸往往还没有追过来，此时其他人不要有任何动作，尤其是治疗不要大发慈悲给坦克治疗啥的，让坦克自己绷带+喝血瓶。等僵尸开始大量从门口涌出时（坦克如果血比较多还可以再稍微聚一下怪），坦克带着它们冲向后街大约第一个精英怪之前（仍然不要和阿尔萨斯对话），其他人所有的AE招数全部招呼上去吧。最好所有玩家都追踪下成就，万一差几个僵尸可以马上补杀。完成成就后和阿尔萨斯对话继续剧情，后边正常杀即可，如果没完成，只好等下次了……

由此可见，坦克的硬度决定了此成就的完成难度，如果坦克不够强（需要一定的招闪率，GS5600以上为佳），基本是没有任何希望的——坦克还没来得及跑到后街就被僵尸打死，那还怎么玩？

雷光大厅



电光一击



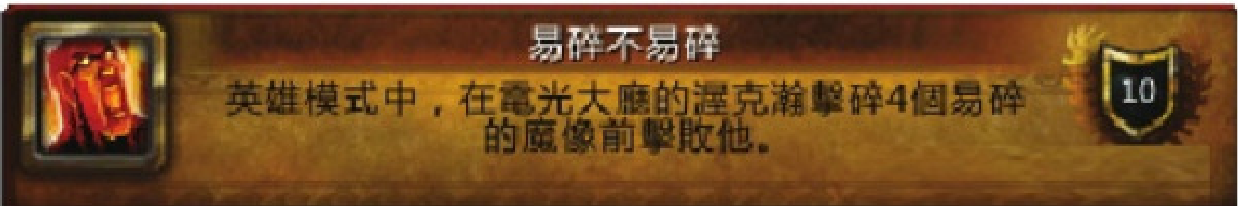
成就说明：在毕亚格林将军充斥着间歇电能时击败他。

项目	评分	项目	评分
坦克	4	配合	1
治疗	3	运气	1
输出	3	综合	3

Boss可以跳过，成就可以快速完成。

杀小怪清出场地，在Boss冒电光的时候上去杀掉它即可。现在的装备水平完全可以无视Boss的电能Buff。

易碎不易碎



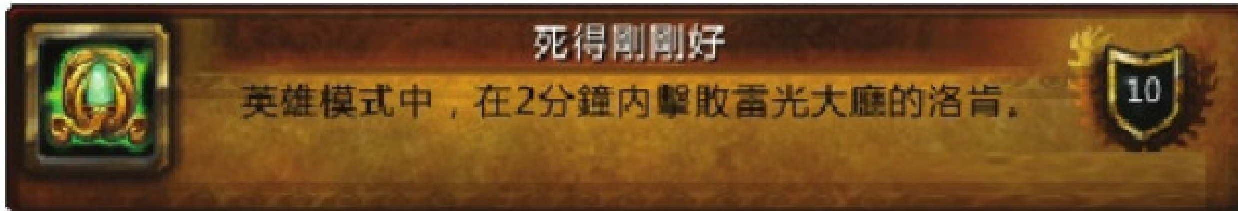
成就说明：在渥克瀚击碎4个易碎的魔像前击败他。

项目	评分	项目	评分
坦克	1	配合	1
治疗	1	运气	1
输出	2	综合	1

Boss无法跳过，成就可以快速完成。

开Boss，杀之，成就完成——DPS低例外，治疗稍微注意下小怪的OT问题。

死得刚刚好



成就说明：在2分钟内击败洛肯。					
坦克		2	配合		1
治疗		2	运气		1
输出		3	综合		2

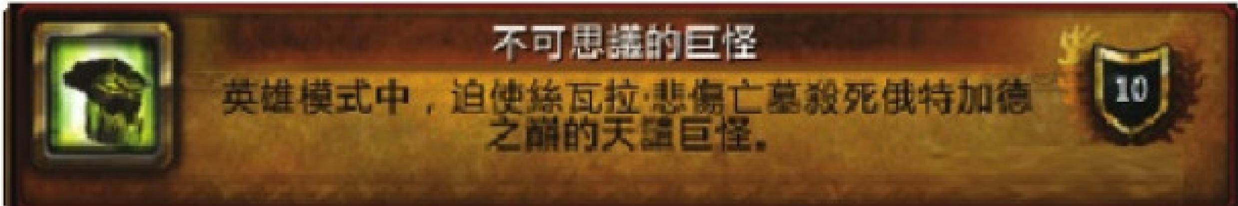
Boss无法跳过，成就可以快速完成。

除了Boss的AE伤害有点大，其他基本可以忽略不计，Rush掉即可。另外，在目前的装备水平下，已经无所谓离Boss远近了。

俄特加德之巅



不可思议的巨怪



成就说明：迫使丝瓦拉悲伤亡墓杀死天谴巨怪。					
坦克		1	配合		5
治疗		2	运气		4
输出		1	综合		4

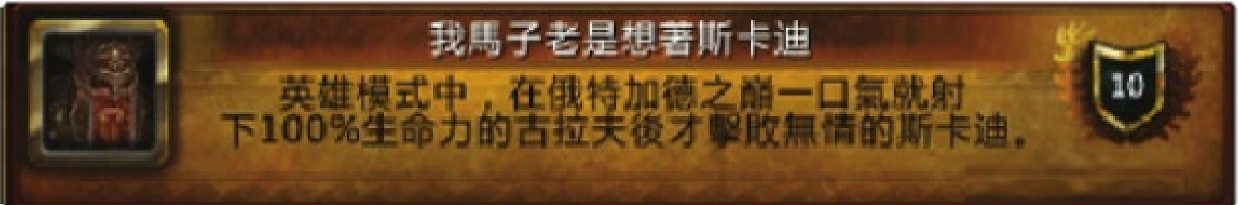
Boss可以跳过，成就无法快速完成。

仅从麻烦程度的角度说，这个成就在38个成就里能排得进前三。下面以本人完成这个成就的过程简单介绍一下。

首先杀到1号Boss，也就是丝瓦拉悲伤亡墓之前，Boss会和阿尔萨斯有段剧情废话，别理它。Boss房间右边的通道里就有一个胖胖的憎恶——天谴巨怪，这个就是成就需要的目标怪。坦克拉住它，DPS"缓慢"输出，将其打到25%血以下，然后停手。坦克再去拉Boss，DPS再"缓慢"输出Boss，此时坦克要不停地调整天谴巨怪的位置，将其定位在祭坛上，注意天谴巨怪有击飞的技能，所以此时就是考验坦克的反应和定怪能力。在Boss血量到66%时开始发动第一次献祭，随机点一名玩家（不会是坦克）并将其锁在祭坛上，同时一柄巨剑从半空中缓缓下落，坦克此时要将天谴巨怪定位到与被锁玩家重合的位置，其他人杀掉3个锁定玩家的小怪以释放被锁玩家，巨剑落下来后就会杀死天谴巨怪（如果不释放被献祭的玩家，虽然不影响所有人完成成就，但是这个被献祭的玩家会被巨剑直接秒掉），成就完成，随后Rush掉Boss即可。

几个需要注意的地方：1.如果第一次失败了，比如天谴巨怪把坦克打飞导致定位失败，那么Boss在33%血量的时候还会发动第二次献祭，可以再尝试一次。2.如果不小心把天谴巨怪宰了，那么在房间的底端还有个天谴巨怪（相对的Boss在房间顶端），可以再尝试一次。3.当把天谴巨怪定好位置后，牧师可以锁住天谴巨怪，然后一直锁到巨剑落下——此方法未经证实未经验证，只供参考。4.DPS打Boss的时候不要太猛，尤其是在Boss发动献祭以后，否则Boss献祭还没结束就在半空中被打死了——除非你们能保证一次就能完成这个成就。

我马子老是想着斯卡迪



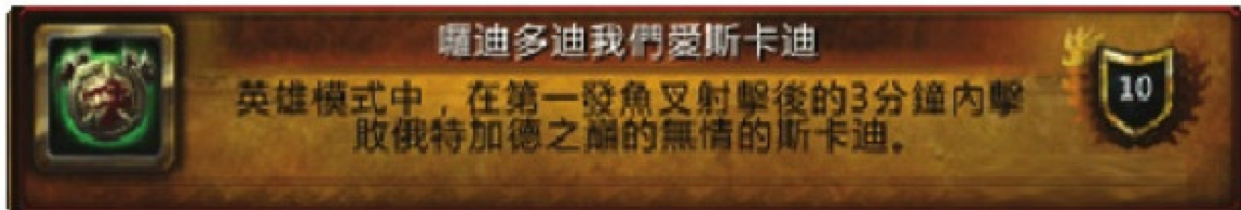
成就说明：一口气就射下100%生命力的古拉夫后才击败无情的斯卡迪。					
坦克		1	配合		3
治疗		1	运气		1
输出		1	综合		2

Boss无法跳过，成就可以快速完成。

这个成就的名字十分无厘头，实在不能理解台湾人的翻译思路。

自从某次更新将标枪对古拉夫造成的伤害提高后，这个成就就变得相当简单了——以前要射5次甚至6次，现在只要3次。而且还不用像以前那样还得攒标枪，攒标枪就意味着要先打会小怪刷点标枪，弄不好就容易忙中出错。更重要的是投射标枪貌似已经没有CD了。总之，简单之极。

罗迪多迪我们爱斯卡迪



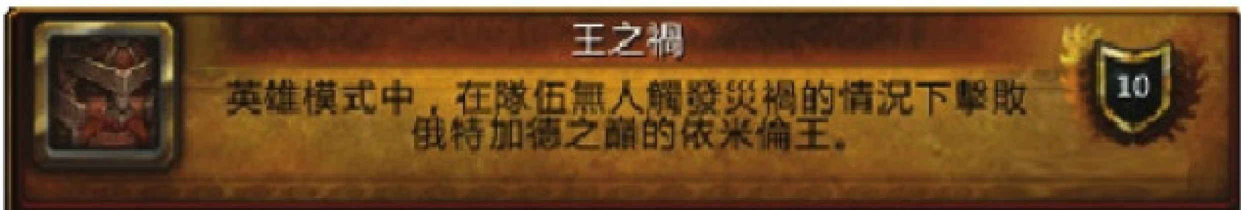
成就说明：在第一发鱼叉射击后的3分钟内击败无情的斯卡迪。

坦克	2	配合	2
治疗	2	运气	2
输出	3	综合	2

Boss无法跳过，成就可以快速完成。

这个成就可以和“我马子老是想着斯卡迪”一起完成，同样是由于更新后标枪造成的伤害提升，等同于玩家可以更快地和Boss进行地面战，缩短了战斗时间，所以成就完成起来相对简单不少。不过Boss落地后的旋风斩对玩家伤害还是那么可观，该躲还是躲吧，死一个DPS基本就很难拿到成就了。

王之祸



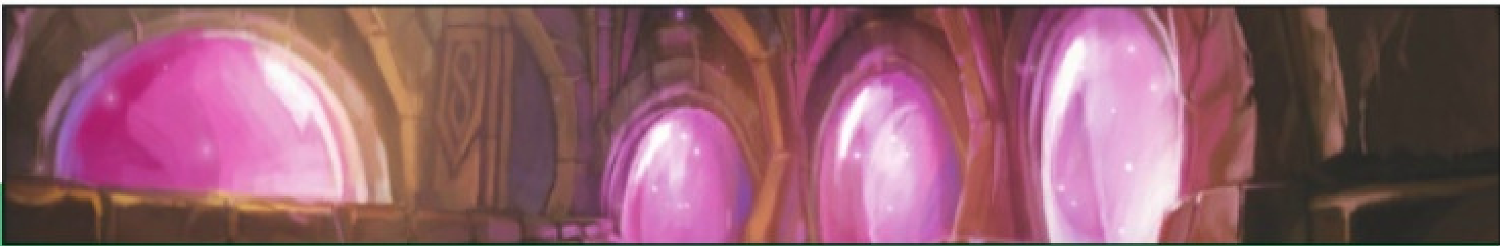
成就说明：在队伍无人触发灾祸的情况下击败依米伦王。

坦克	1	配合	3
治疗	2	运气	3
输出	3	综合	2

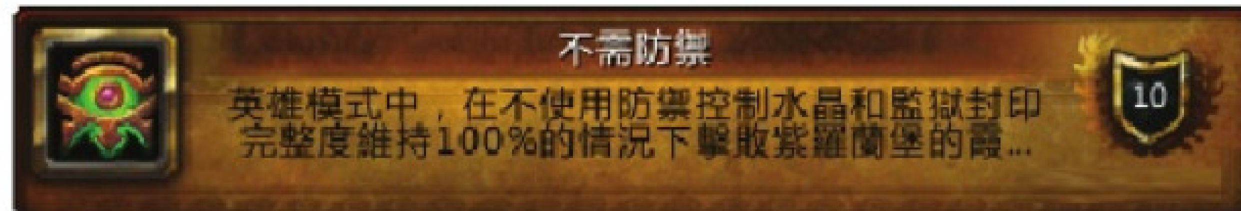
Boss无法跳过，成就可以快速完成。

现在的DPS完全可以做到让Boss还没来得及用灾祸就转阶段了——Boss大约在战斗后20秒左右释放灾祸，这段时间打掉20%，也就是22.6万的血，3个DPS人均4k秒伤即可。所以说这个成就依靠强DPS是很容易做到的，如果刻意盯着Boss是否释放灾祸、是否身上有灾祸的Buff而畏首畏尾，反而不容易达成成就。

紫罗兰堡



不需防御

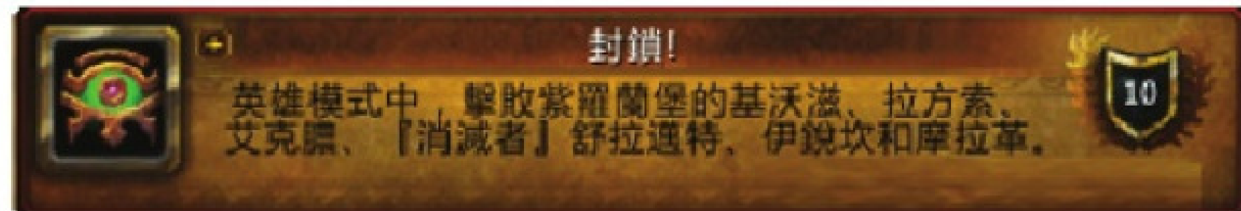


成就说明：在不使用防御控制水晶和监狱封印完整度维持100%的情况下击败霞妮苟莎。

坦克	2	配合	2
治疗	2	运气	2
输出	3	综合	2

如果没有遇到艾克脓，那么这个成就是相当简单的，正常的随机队都可以完成。如果遇到艾克脓，那么等下次吧……大部分玩家面对艾克脓时都会选择使用防御控制水晶清一下水珠，毕竟简单省事还能完成“脱水”的成就。

封锁！

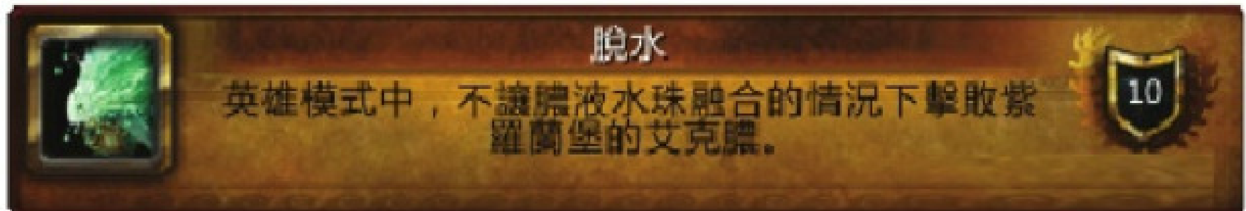


成就说明：击败基沃滋、拉方索、艾克脓、消灭者舒拉迈特、伊锐坎和摩拉革。

坦克	0	配合	0
治疗	0	运气	5
输出	0	综合	1

这6个实际上就是紫罗兰堡的所有Boss，每次副本总是随机出其中的两个，所以说这个成就完全看运气，多打个十几次副本总能把这些Boss都杀一遍。

脱水



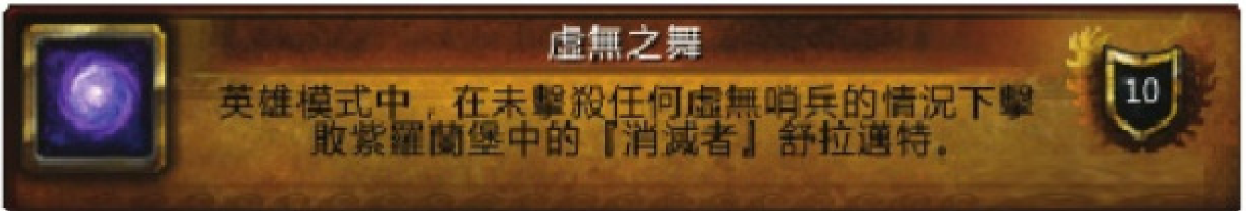
成就说明：不让脓液水珠融合的情况下击败艾克脓。

坦克	1	配合	3
治疗	1	运气	1
输出	1	综合	1

随机Boss之一，无法跳过，成就可以快速完成。

只要在艾克脓每次分裂时使用防御控制水晶即可（目前玩家遇到此Boss时基本都这么打），最多也就是玩家互相商量下谁负责用哪边的水晶。

虚无之舞



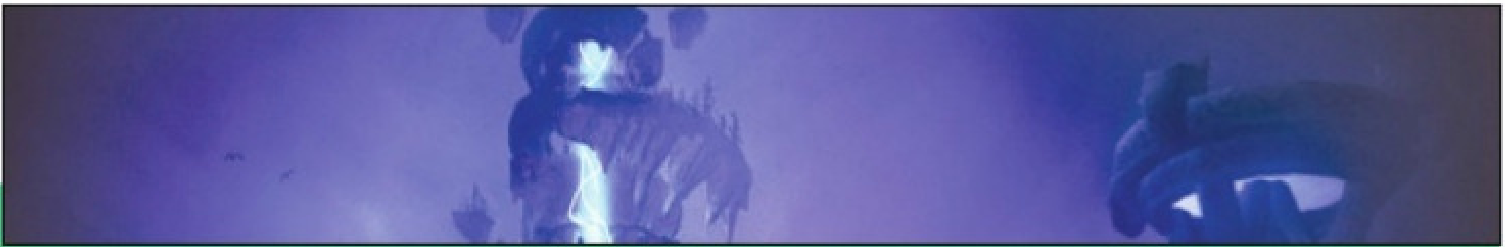
成就说明：在未击杀任何虚无哨兵的情况下击败消灭者舒拉迈特。

坦克	1	配合	1
治疗	3	运气	1
输出	3	综合	3

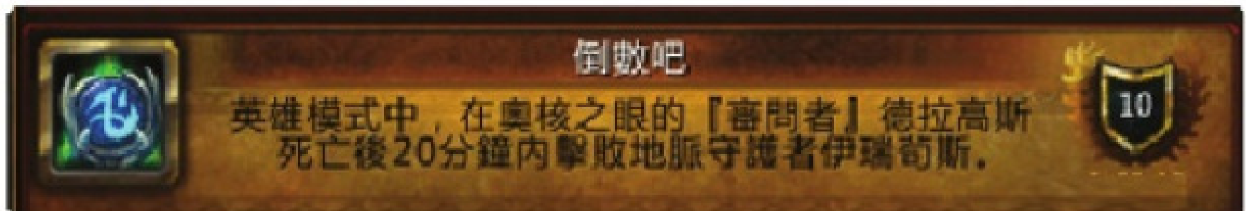
随机Boss之一，无法跳过，成就可以快速完成。

本人打到现在也没见过有玩家去攻击虚无哨兵，所以……猛轰Boss吧。

奥核之眼



倒数吧



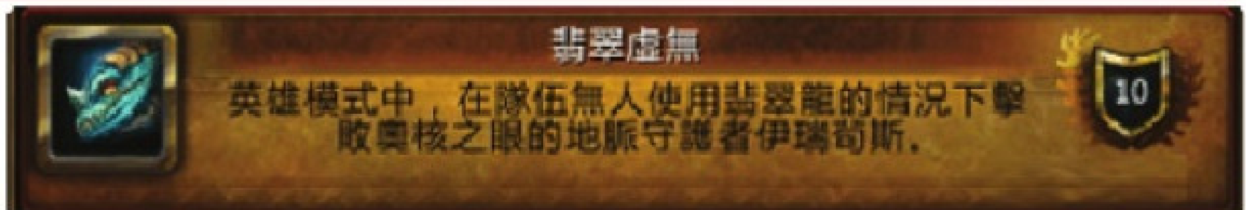
成就说明：在审问者德拉高斯死亡后20分钟内击败地脉守护者伊瑞荀斯。

坦克	2	配合	4
治疗	2	运气	1
输出	3	综合	3

除非团灭两三次，或者有人完全不知道如何骑龙、3种龙的技能、飞行前进路线，否则已经很少能见到完不成这个成就的队伍了。但凡5个人都比较熟悉这个副本，那么这个成就就可轻松获得。

不建议和“晶红虚无”“翡翠虚无”这两个成就一起做，因为这两个成就比较难，特别是在最终的Boss战时容易出现各种意外情况而导致成就无法完成。

翡翠虚无

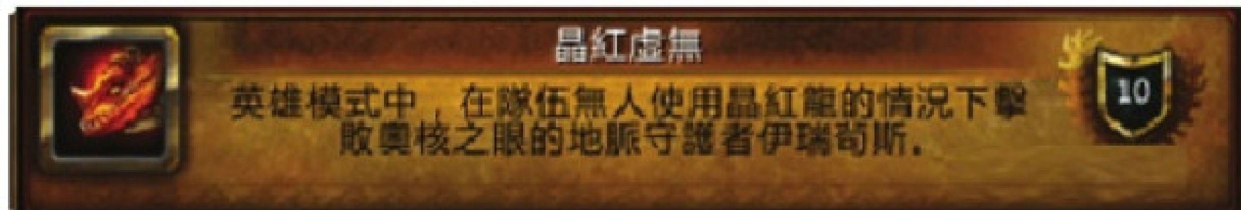


成就说明：在队伍无人使用翡翠龙的情况下击败地脉守护者伊瑞荀斯。

坦克	3	配合	5
治疗	0	运气	2
输出	4	综合	4

最难，翡翠龙就是治疗，没有治疗的情况下打过Boss显然需要高DPS，建议采用3条甚至4条琥珀龙轮番放时间静止的策略。还有个偏门招数是让治疗职业站在悬浮平台上给其他龙刷血，此技术未经证实未经验证，仅供参考。不过推测看，每条龙大约5～10万血左右，治疗还是勉勉强强能加上的，这种打法真正要注意的是在Boss转换到星界形态时，治疗要躲开那5个杀伤力巨大的圆球。

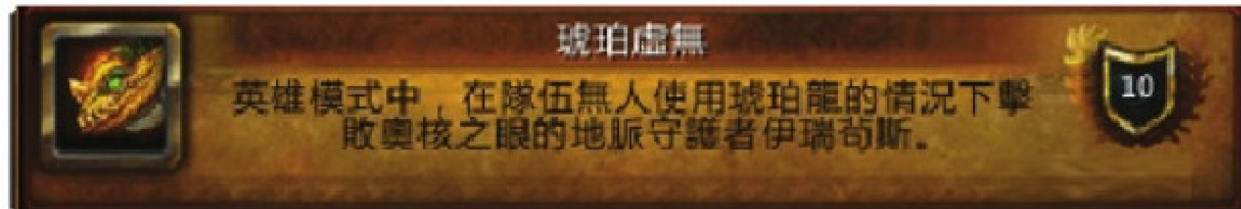
晶红虚无



成就说明：在队伍无人使用晶红龙的情况下击败地脉守护者伊瑞荀斯。					
坦克		1	配合		3
治疗		3	运气		1
输出		4	综合		3

稍有难度，晶红龙相当于坦，有个吸收伤害的技能，此外它的攻击属于折射伤害，相当于AoE，在刷出大量小龙的时候，仅靠琥珀龙和翡翠龙会很难处理。

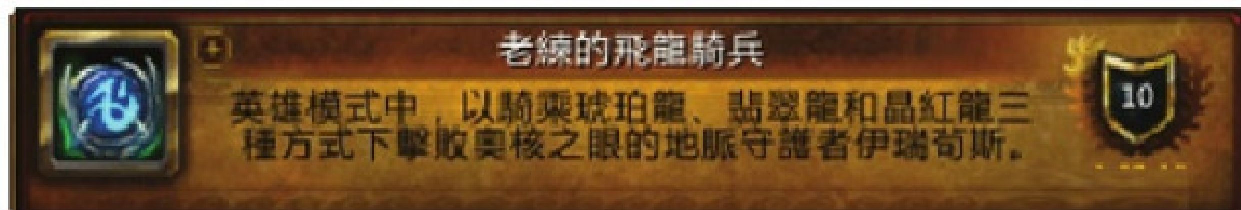
琥珀虚无



成就说明：在队伍无人使用琥珀龙的情况下击败地脉守护者伊瑞荀斯。					
坦克		1	配合		2
治疗		3	运气		1
输出		2	综合		2

基本没难度，琥珀龙相当于DPS，虽然有个时间静止技能起不少作用，但如果队伍里有两个玩翡翠龙的，那有没有琥珀龙其实都一样。

老练的飞龙骑兵



成就说明：以骑乘琥珀龙、翡翠龙和晶红龙三种方式下击败地脉守护者伊瑞荀斯。					
坦克		0	配合		0
治疗		0	运气		4
输出		0	综合		1

3种颜色的龙挨个用一遍即可，技术含量不高，胜在简单，难在需要至少打3次。



俗话说：难者不会，会者不难。对于那些一身277装备的高端玩家来说，在坦克硬度、治疗强度、DPS力度完全达标的情况下，获得这些成就简单得很，但有时候往往一旦组到一个小白，你今天的成就希望就破灭了。所以难度和技巧都不是问题，队友才是关键。本片攻略也正是写给那些刚刚投入副本不久的玩家，最起码不要做小白被人骂。



话说回来，在台服WLK刚开放的时候，有些副本成就的确难如登天，尤其是在装备不能达标的情况下。例如“该走了”这个成就，最初要求是在2分钟内杀死Boss，这简直太困难了，很多玩家都反映这几乎是一个不可能完成的成就，即便放在现在要在2分钟杀死Boss也是极为困难的。最后暴雪从善如流，改成了4分钟内杀死Boss，于是这个成就立刻就便当化了，毫无难度可言。所以也难怪暴雪将成就龙的飞行速度改成280%……

最后，祝愿所有玩家都能顺利完成这38个副本成就，拿到属于自己的成就坐骑。P



■贵州 yago

良	总评 7.6
制作	Obsidian Entertainment
发行	SEGA
类型	动作角色扮演
语种	英文
游戏性 Gameplay	7.0
上手精通 Difficulty	8.0
画面 Graphics	7.5
音效 Sound	7.5
创新 Creativity	7.0
剧情 Story	8.8

为什么要玩这款游戏

《阿尔法协议》是黑曜石公司新近推出的角色扮演游戏，自命为黑岛工作室传人的黑曜石力图以这款游戏确立自己在欧美流派RPG界的新地位。游戏主人公麦克·索顿是秘密特工组织“阿尔法协议”招募的新兵，在前往中东调查民航客机被美制新型导弹击落的恐怖袭击事件中，索顿发现恐怖分子的幕后黑手居然是美国军方武器合同承包商哈贝克公司。原来美国政府借助哈贝克公司在各地煽动战乱以确保本国战略优势，同时哈贝克公司也利用政府力量杀人放火大发战争财。为了阻止沦落为军火商打手的阿尔法协议破坏世界和平，索顿先后前往罗马、莫斯科、中国台北等地与多家国际情报组织展开敌友难辨的殊死周旋，最后索顿以苦肉计潜入阿尔法协议基地内部将这个邪恶组织彻底摧毁。本作最大亮点为多元化结构，主角的言行举止将影响人际关系、派系势力甚至剧情结局。游戏中角色养成部分具有很高重复可玩性，潜行偷袭、枪械射击、工程技术三大发展路线历经升级转职后各有精彩魅力，大量武器装备与多种特技能力也可组合产生无数绝妙战术。如果不是糟糕的引擎和AI拖后腿，这款游戏其实有足够潜力跻身于《质量效应》和《龙世纪》等名作行列。

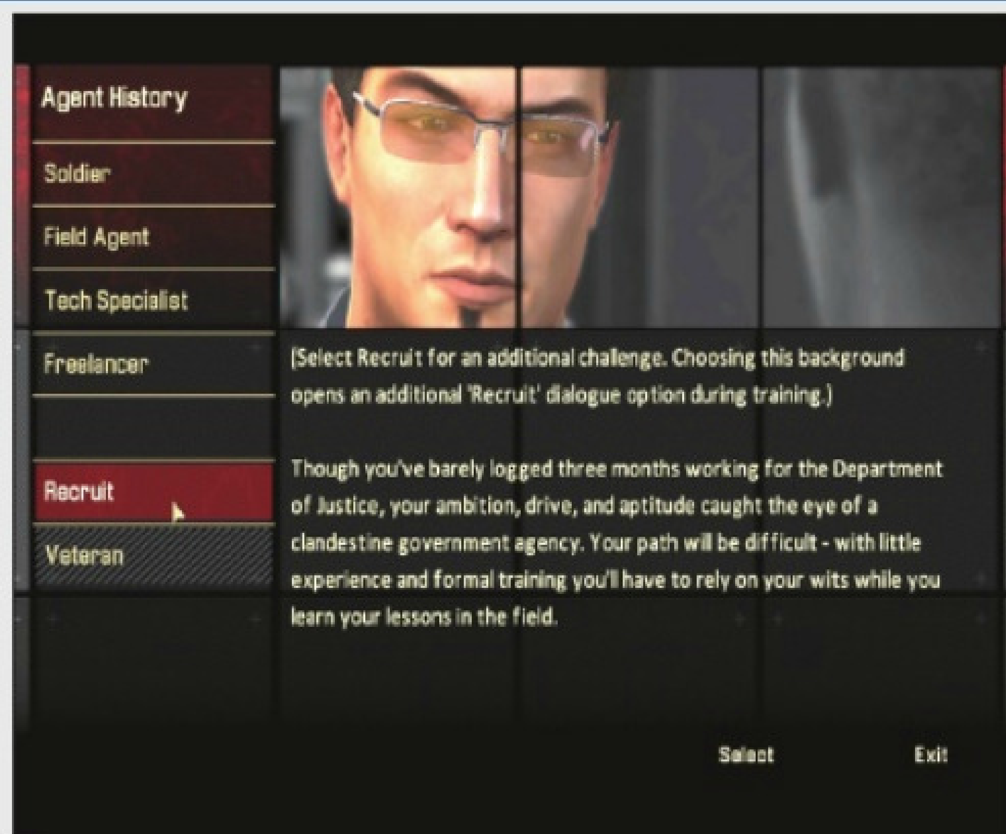
特务手册

角色养成

本作中主角级别上限为21级，每次升级可获得10点技能点数（AP）用于技能槽加点，只有解锁的技能槽才可加点。技能槽中带三角形图标的加点激活后可获得相关特技（Perks），与NPC谈话或达成任务目标也可能获得特技。索顿共有9条技能槽，包括：潜行、手枪、冲锋枪、霰弹枪、突击步枪、破坏、技术、耐力、格斗。每条技能槽各有15格，开始时排在后面的技能槽都被锁死，随着升级转职后面的技能槽才会逐渐解锁。第一次游戏时玩家可选战士、外勤特工、技术专家和独立自由人等四种基础职业，每种基础职业初始都有31点AP值，独立自由人允许玩家自定义技能槽重点培养方向。除此之外还可选择新兵模式（Recruit），该模式下游戏难度增加，而且没有任何初始AP值，全靠升级赚取AP加点。以新兵模式通关后可激活下面的老兵模式（Veteran），该模式下重新开始游戏时可获120点初始AP值。

最能体验本作魅力的职业应该是外勤特工，主打技能组合为潜行+手枪+格斗。潜行修炼到最高级后不但有长达20秒的主动隐身技，仓促中即使迎面撞敌也会自动遁形片刻，有这时间足够近身将敌人击晕，后期如果再配以高级潜行服和强化配件完全能实现神出鬼没的至高境界。手枪是潜行流必不可少的大杀器，连发速射技的级别越高射出子弹数越多，无论清小怪还是扁Boss实战价值都最高。索顿的格斗动作也很有娱乐性，组合拳加高位扫踢瞬间华丽秒人，不仅观赏价值高而且还能节约弹药。

选择战士职业的意味着正面火力强攻，主修技能为突击步枪+破坏+耐力，步枪技能练高之后远程点射威力和准头也相当惊人。如果走技术路线的话，在迷你小游戏时会有加成优势，主修技能可以考虑潜行+破坏+技术，全靠炸弹和工具诱杀歼敌，有潜行协助生存几率更大些。



多职业选择

界面操作

主角与NPC对话中需选择各种应答关键词才能推动剧情朝不同方向发展，但对话选择有时间限制，玩家必须全神贯注，而且要熟悉各种关键词，比如职业化（Professional）、温和（Suave）、侵略性（Aggressive）、情报（Intel）、档案（Dossier）等。与大多数Boss决战获胜后还可以选择是杀还是放，杀掉固然快意恩仇，但如果不杀有时可以发掘出分支剧情，或能在以后的行动中获得巨大帮助。

按TAB键可打开行动菜单，内有道具（Inventory）、情报（Intel）、属性技能（Service Board）三大项目。行动菜单里的道具是指主角索顿现有的装备，包括主武器、副武器、工具和护甲四类。情报栏里包括了现有任务和已掌握资料（Dossier），前者可用来开始任务，任务开始前能上网购买军火或切入道具栏调整身上装备；后者包含了游戏中出现的各种组织派系和NPC名录，通过任务获取情报或与NPC对话都能增加对这些组织和NPC的了解，掌握资料百分比越高越好，例如对某位敌方NPC了解程度达到100%即可在Boss战中对其造成额外伤害。

在阿尔法协议的别墅基地中通常有电视、枪柜、电脑、大门四种互动设施，枪柜功能和行动菜单内的道具栏相同，出大门直接进入开始任务界面，电视主要用来和NPC联系交流，电脑可收发电子邮件和访问军火网站。对NPC发来的电子邮件，索顿可选择以不同态度回复，应对得当能提升友好度，或获得资金援助和情报。军火网站可购买手枪、冲锋枪、霰弹枪、突击步枪四类武器的各种型号以及相关配件，还有护甲、工具和情报，注意手雷和闪光弹等爆炸物均属于工具，淘汰的武器装备也可通过军火网站出售换钱。



访问军火网站买卖武器装备

在游戏中按Z键可显示当前拥有的特殊能力，鼠标左键点击选定后，能力图标会出现在画面右下角，需要时直接按Q键即可施放特殊能力。

按C键可显示索顿当前携带的各种工具，鼠标左键点击选定后，被选工具会出现在画面右下角，需要时按G键丢出。对手雷等爆炸物，按住G键不放可调整投掷曲线，对于震荡弹等陷阱类工具，靠门长按G键再放开可将其贴在门板上，敌人开门时自动触发爆炸。

按X键可显示主武器和副武器的弹种配置，四类武器一般都各有三种弹头，玩家可根据战术需要随时切换。武器射击时，按鼠标右键可拉近视角瞄准目标，如果目标在当前武器有效射程之内，等待三秒钟后瞄准圆环内会出现四个逐渐缩小的红点，当这些红点聚合成一点时射击精度为最高，近距离用消音手枪爆头必用此招。对于装备有高级瞄具的突击步枪，按F键可打开瞄准镜，这时射击精度也会有所提升。

从背后或侧面靠近敌人后按E键是徒手击晕，按空格键是匕首刺杀，在不需要杀人夺命的情况下，使用偷袭击晕或手枪换上麻醉弹都能起到同样效果。

游戏指南

索顿在行动中经常需要完成三种限时迷你游戏——破解警报系统、撬锁和破解电脑。破解警报系统要求玩家按顺序点选电路板下方与相应数字连接的焊点，点错三次或时间耗尽就会触发警报；撬锁要求玩家滑动鼠标逐个拨动锁芯，将每截锁芯中线对准红色横线的同时按下左键，全部对好后即可开锁，连错三次或时间耗尽也会触发警报；破解电脑有一定难度，开始后画面上出现若干数字和字母组成的动态字符框，框外左上角和右上角各有一组字符，玩家要用W、A、S、D键拉动左侧光条，在纷乱变化的字符群中锁定与左上角字符串完全相同的代码，然后按空格键完成锁定，接着还要滑动鼠标拉动右侧光条，尽快搜寻锁定与右上角字符串完全相同的代码，然后按鼠标左键完成锁定，两组字符串全部锁定后才能完成电脑破解，在这个过程中如果连错三次或时间耗尽也会触发警报。

最令玩家抓狂的是，无论W、A、S、D还是鼠标滑动，拖拽光条时都有故意的延时反应，另外动态字符框中需要锁定的代码串虽然静止不动，但它们会在一定时间后随机变换位置。这个相当变态的小游戏使索顿的间谍生涯充满了痛苦，它应该是各种同类作品中有史以来难度最大的挑战。三种迷你游戏随着剧情发展到后期会变得越来越复杂，但它们

都各有诀窍。最简单的是撬锁，滑动时玩家不用盯着锁芯看，注意看右侧圆形锁孔的颜色，锁孔颜色一变马上按鼠标左键就能对上。破解警报系统和破解电脑的诀窍是当剩余时间不够时立即按鼠标右键退出破解界面，这样做不会触发警报，玩家可以重新再来，有时运气好一次就过。如果实在不想再受电路迷宫和动态字符框的折磨，玩家每次行动前应带上足够的EMP炸弹，对任何电子设备使用这玩意都能轻松解除烦恼。



通过对话选择自己的未来

恋爱指南

米娜（Mina）：米娜是与索顿相处时间最长的候选女友，达成恋爱关系最容易。与其对话时多选“职业化”语气可提升友好度，如果她有时与索顿开玩笑应以“温和”语气回应。执行任务时尽量避免滥杀无辜也能获得米娜好感，如莫斯科美国大使馆外的守卫、台北地铁车站里的警察等，打败Boss后如果能不杀也别杀。在教学关中米娜负责训导枪械射击，如果测试成绩优秀，她会给予在基地内完成的奖励任务，索顿被审问时要在对话中努力庇护米娜，以上这些都可以提升关系。

麦迪逊（Madison）：资深老间谍帕克的女儿，小家碧玉型女孩，对话中以“职业化”和“温和”语气应对最佳，在罗马任务时可选择她作为索顿的行动联络员，但这样会降低与米娜的关系。与麦迪逊交谈时要强调她对索顿具有重要意义，把她带回别墅基地后不要转到其他场景去执行别的任务。与麦迪逊关系值达到3以上即可顺利建立恋爱关系。

斯嘉丽（Scarlet）：周游世界的摄影记者。飞机上初识时先以“温和”语气交谈，当她以调笑回应时要改为“职业化”语气。在台北任务中与她交谈时也要选择“职业化”语气，注意如果试图让她去色诱目标会降低友好度。把历次任务中获得的哈贝克公司内幕消息通过电子邮件转发给斯嘉丽也能提升友好度。最终决战前在台北与斯嘉丽会面时要选择“坦诚”语气，否则她将拒绝与你建立恋爱关系。



与麦迪逊小姐的罗马恋情

西（SIE）：恋爱难度最高的猛女。要和这位姐姐建立亲密关系建议先完成罗马战役再去莫斯科，在罗马战役最后选择拆除博物馆炸弹，让麦迪逊被杀，这么做的原因是西和玛伯格是死对头，破坏玛伯格的爆炸计划能最大限度取悦于西。与西交谈时要多用“侵略性”语气，如果没有不良反应可及时切换为“温和”，但凡有能与她和VCI合作的机会，全部选择合作，电子邮件联系时要选择“调笑”。莫斯科战役是提升与西关系的最佳机会，美国大使馆的任务中一定要选她作行动联络员，袭击布雷克的巢穴时要拯救被俘的西。最后重返阿尔法协议基地时也选她作为行动联络员，被缚的索顿与西谈话时要选择“调笑”，然后是“继续”即可达成恋爱关系。

ALPHA PROTOCOL 流程攻略

中东地区，一架满载乘客的民航客机突遭恐怖分子发射的地对空导弹袭击，一场机毁人亡的大惨剧震惊了全世界。在某个装满监控屏幕的密室内，一位西装男点燃手中雪茄后对门口的人影道：“如果有谁该对这起惨剧负责的话，那就是你，索顿先生。阿尔法协议从此启动。”

序篇（Training）



美女米娜将是今后的长期合作伙伴

三个月前，一处地点未知的秘密训练基地。

昏迷中醒来的美国特工麦克·索顿（Michael Thorton）跳下病床，前后左右走动并向左右各环视一圈后，从桌上拿起一部PDA，屏幕上显出一位东方女性的头像，她表示愿意帮助索顿逃离，这位女子自称米娜（Mina）。与米娜交谈中有时需在限定时间内选择多种回话语气或关键字，不同的选择会衍生不同结果，比如改变与对方的关系，或者影响后续剧情的发展。米娜告知有一名守卫会赶到医疗室查看，选择伏击可蹲下躲在门后，等守卫开门时一举跃近连点E键将其揍晕。离开医疗室后根据目标指示前进，按照提示学习破解警报系统，进入二楼走道从背后偷袭两名巡逻守卫，在大厅尽头取得麻醉手枪。干掉控制室里值守的卫兵，下楼避开监控摄像头的绿色侦测范围，快速通过开门进入一楼大厅，干掉附近守卫后进入侧厅，按照系统提示学习撬锁。潜入车库后或偷袭或枪战清掉沿路守卫，上到另一侧二楼干掉守卫，在操纵台前按照提示学习电脑破解，通过电脑打开左侧大门。

进入控制室后，眼前大屏幕上出现一名黑人老特工亚希·魏斯崔吉（Yancy Westridge），他告诉索顿此前一切都是训练内容，将索顿麻醉后带到这里来是为了对基地位置保密。对话中索顿也能选择各种语气态度和关键词，如果选择“职业化”将获得耐力+5的特技奖励。亚希会根据玩家初始选择的职业给予索顿高度评价，他希望索顿尽快赶到训练中心和其他队友见面。谈话结束后从旁边打开的门出去，光明正大的通过守卫来到训练中心，使用个人储物柜可调整索顿面部特征，破解旁边桌上的笔记本电脑可查看组织与外部的往来电子邮件。再往前的走廊上有三扇门分别通向特种器材、枪械射击和间谍潜行课程培训区，首次游戏的新玩家不妨进去体验和学习一下基础操作，完成三门课程的成绩如果足够优良可从导师那里获得奖励任务。

完成训练后返回大屏幕控制室见到真人现身的亚希，老头会先询问索顿自愿加入阿尔法协议的动机，然后耐心听他介绍游戏的对话系统机制。本作中的所有角色和组织都有档案资料（Dossier）设定，通过对话和情报收集到目标的全部档案资料后可以获得更多优势。对提供后勤支援的行动联络员，如果索顿与其关系太好或者太差都不是好事，关系太差必然会出现执行任务中不顾彼此死活的情况，但关系太好也容易因为过于关心而导致方寸大乱。亚希介绍中东地区极端恐怖组织阿尔萨玛德（Al-Samad）最近使用地对空导弹袭击了一架民航客机，这种名为“雅克布天梯”的新型导弹居然是美国军方武器合同承包商哈贝克（Halbech）公司的试验型产品。很明显，哈贝克公司有人在向恐怖分子非法出售尖端武器，美国政府属下的特工组织阿尔法协议奉命调查此事。阿尔萨玛德的首脑人物萨义德（Shaheed）是当前调查的首选目标，亚希要求索顿前往沙特阿拉伯擒捕或干掉萨义德。

沙特阿拉伯战役（Saudi Arabia）

抵达沙特阿拉伯后，索顿被安顿在专供情报人员使用的阿尔法别墅基地。亚希通过特殊频道在电视屏幕上出现，他告诉索顿目前还无法掌握萨义德的下落，但有三条线索可以追寻到这家伙：第一是潜入阿尔萨玛德的专用机场，在导航控制塔台上安装窃听器，通过监听获取萨义德的位置；第二是前往城郊的阿尔萨玛德军火库，通过检查往来通讯纪录找到萨义德的藏身之处；第三是突袭黑市军火贩子纳斯里（Nasri）的老巢，纳斯里是倒卖新型导弹的主要经手人，也许从他那里可以打听到哈贝克公司军火产品外泄的真相。

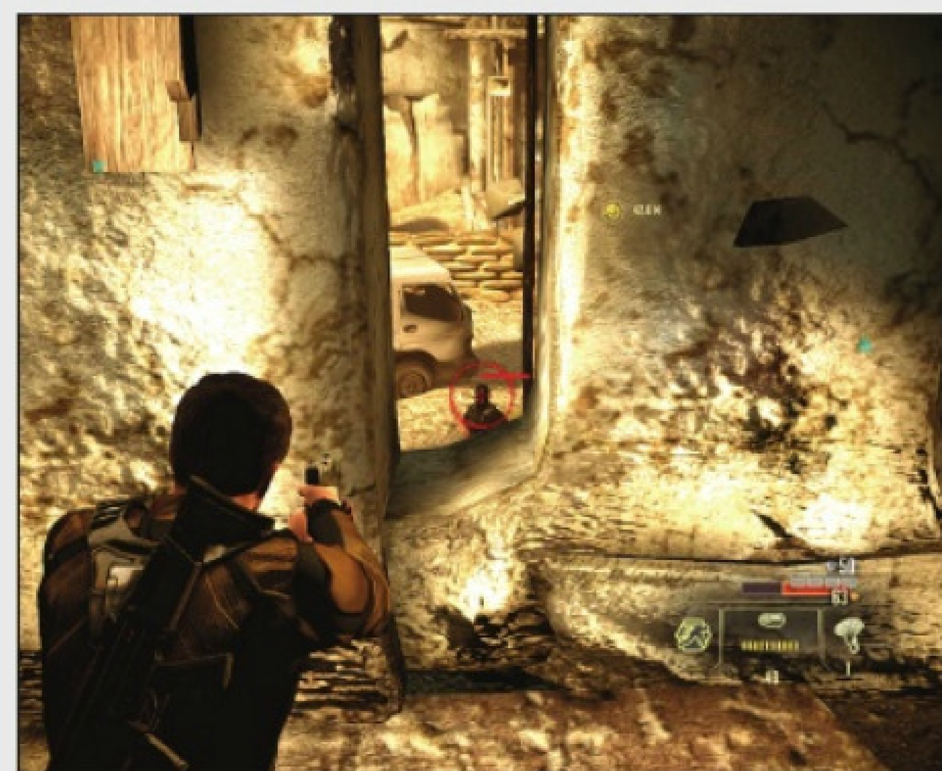
潜入机场（Bug Al-Samad Airfield）

本关任务由米娜担任行动联络员（Handler），开始前还有大段背景对话，注意与米娜说话的口气会影响索顿与她的关系。潜伏行动时无需像《分裂细胞》里那样顾忌灯光，只要潜行值高，除了从对方正面靠近外一般不会被发现。从背后偷袭眼前守卫，避开摄像头的绿色侦测范围，前面小院有两座岗楼，上面各有一名哨兵需要解决，院子里也有个游动哨。进左边房子可破解电脑打开通向右边的栅栏隔门，或者破解警报系统溜进对面房里，上屋顶利用悬空钢缆飞渡到右边院中。偷袭暗杀附近守卫，同时搜刮弹药钱币并破解控制电脑，按M查看地图，从南面库房后部的小门进入东侧院落。利用音响发生器吸引巡逻守卫，待其走到岗楼机枪手无法看到的死角后将其偷袭解决，干掉的卫兵中居然有萨义德的精英卫队，完成这个分支任务可降低今后消灭萨义德的战斗难度。向东进入北端库房，迂回潜入到南端库房，消灭守卫并在库中装有军火的木箱上安设定时炸弹，完成这个分支任务可降低沙特阿拉伯境内恐怖分子的武器供给。清除掉建筑外以及岗楼上的卫兵，从地面入口潜入导航控制塔，或从对面库房二楼走道上挂钢缆滑到塔台外沿屋顶，利用音响发生器逐个消灭塔内守卫，在地下室破解电脑获得机场往来航班信息，最后登上塔顶，在导航仪表台安设窃听器后圆满完成任务。


潜入沙特阿拉伯机场

调查武器库（Investigate Jizan Weapon Stockpile）

本关任务由斯恩·达西（Sean Darcy）担任行动联络员，这位兄弟比索顿早几天加入组织，因为有个议员老爸，上面通常把他安排在后方做辅助工作。通过购买相关任务情报或与达西对话可了解到阿尔萨玛德军火库周边地形险恶，当地常年不断的沙尘暴对能见度有严重影响。据称军火库的地下暗道错综复杂，但沿着电源线可顺藤摸瓜找到发电机和服务器。开始任务后立即干掉前面巡逻的守卫，沿着山道向东北进入峡谷，或明枪或暗袭全歼谷中敌人。通过下层台阶或高台钢缆滑到对面通讯站，关闭动力系统后敌方雷达天线停止运转，与此同时南端地牢门打开并冲出三名敌人。收拾掉他们进地牢，接连解决两拨敌人后，破解警报系统进入地牢拾取装钱箱子。撬锁开门再向前冲，最后摸到控制电脑前，破解系统上传病毒软件。完成后有群敌从后面杀出，建议换上大威力自动武器迅速解决他们，注意敌人会扔手雷。清场完毕后出去与乘坐直升机来接应的达西会合，左转从打开的铁栅栏门返回地牢入口处，来到地面发现峡谷里有敌兵使用火箭筒和自动武器攻击直升机，达西因此无法降落。干掉这些敌人后爬上东面寨墙，跳下去跑向直升机撤离。完成此任务后，通过目前掌握的资料终于能够确定萨义德的位置，截击萨义德夺回导弹的新关卡激活。


从掩体缝隙中瞄准爆头

军火贩子（Find Nasri the Arms Dealer）

本关任务由亚希担任行动联络员，索顿乘车来到黑市军火贩子纳斯里藏身的古城，开始与守门的歹徒交涉，可选择对话中突然袭击干掉对方，或选择“直接”吹嘘要与纳斯里做笔大买卖说服守卫放行，吹牛虽然能兵不血刃进入第一道门，但不久后敌人仍然会识破真相拉响警报。在荒凉破败的废墟中朝东北方向徐徐推进，之前如果通过情报渠道聘请雇佣兵引开守军主力，消灭挡路敌人的战斗就会轻松些。连过几个院子后，在进入东北地区的侧屋内拾取钱箱并获得情报，在停有坦克的大厅里沿着左侧移动到敌人后方发动突击或偷袭，也可在前厅超载控制台电脑发射导弹轰杀巡逻之敌，但这样做必然会引来增援敌军。往南潜入训练场，消灭纳斯里的卫兵，先上右侧高台进屋更换走私武器的标签，然后再进正中门俘获纳斯里。纳斯里招供不久前的确有人从他这里购买新型导弹，但那是前几天的事情，买家早已销声匿迹。索顿可以选择勒索、逮捕或干掉纳斯里，不同的选择将带来不同的作用效果，例如杀死纳斯里虽然能削弱恐怖分子的弹药供应，但同样也会影响当地己方情报部门的工作。


与军火贩子们的战斗

截击萨义德（Intercept Shaheed and Recover Missiles）

本关任务由亚希担任行动联络员，索顿来到阿尔萨玛德组织的秘密基地，开始地形与机场那关颇为相似，清除周围敌人后潜入导航塔，先摸到地下室破解电脑窃取数据，然后上塔顶破解电脑获悉导弹被运往东边的飞机坟场。从塔内北门离开时小心有一名敌人会突然出现，打开闸门后下坡跳过金属网板可绕开中间巡逻的敌人，当然如果全部清光是最稳妥的。进入山谷后先向南面路口渠，到安全监控室里开启大门，接着立刻跑步返回路口干掉大门巡逻的敌兵，进入废旧厂区利用音响发生器诱杀厂内走动的敌人。破解一楼警报系统开门出去会看到萨义德和他的助手正要启动装有导弹的车队离开，萨义德本人上了一辆装甲战车。过场动画结束后，迅速消灭院内岗楼上的机枪手和巡逻卫兵，翻过铁栅栏沿着山道摸到大桥附近。跳下落地后左侧石桥上出现萨义德的助手，一位使突击步枪的光头赤膊大汉。贴着左侧箱子堆摸近，用消音手枪逐个干掉石桥下的杂兵，最后摸上石桥来个背后偷袭可将这名小Boss踢飞下桥。索顿开枪击中桥头大门控制器，落下的通道门困住萨义德的车队，接下来索顿要迎战本关真正Boss——萨义德的突击装甲战车。突击装甲车会定时发射火箭，机枪扫射的火力强度也很大，开始先躲在箱子后逐个点杀周边敌步兵。只剩装甲车时从石桥桥头挂钢缆滑下，借助掩蔽物靠近装甲车，从周围三辆卡车上逐次拾取反坦克导弹发射器，三发导弹击中装甲车即可摧毁。擒获萨义德后，索顿可选择对其实施嘲笑、逮捕、处决等不同动作，如果不杀他，通过对话将了解到那些新型导弹居然是哈贝克公司免费赠送给恐怖组织的，如果选择信任萨义德可与其建立情报交换同盟。

放走萨义德后，索顿与亚希突然失去联系，米娜的信号切入警告索顿赶紧闪避导弹袭击。一场剧烈大爆炸后，侥幸逃生的索顿通过PDA与米娜联系得知哈贝克公司想将自己和罪行一同清除，对方的导弹来得既快又准，显然阿尔法协议有内鬼将索顿的位置坐标泄露给他们。索顿想尽快返回查清此事，但米娜告诉他美国政府拒绝承认索顿的特工身份，索顿现在成了黑户特工，如果冒失现身必然小命不保。在米娜的协助下，索顿躲到希腊境内的阿尔法协议别墅基地。完成沙特阿拉伯战役后，索顿调查发现哈贝克的导弹曾通过莫斯科运送到其他地方，在罗马的一处阿尔萨玛德组织最近表现十分活跃，中国台北的政客罗纳德·宋可能遭到暗杀，所有线索全都指向哈贝克公司，这家公司似乎在阴谋挑起全球地区冲突以保证自家军火销售利润。哈贝克妄图利用索顿杀人灭口，他们的触手甚至伸进阿尔法协议组织内部，米娜建议索顿利用阿尔法协议设在各地的别墅基地和情报网展开反击。此时索顿可以选择四大转



擒获军火贩子纳斯里

职方向：间谍、工程师、突击队员和特务。这些进阶职业分别对应于原先的四种基础职业：外勤特工、技术专家、战士和独立自由人。转职之后可以解锁相关技能槽，进一步强化专业特技。在离开中东的民航客机上，索顿结识了女摄影记者斯嘉丽·雷克（Scarlet Lake），与其交谈时先使用温和语气，调侃之后坦诚告知自己在调查哈贝克可以提升友好度，从此两人可通过电子邮件互通有无。

莫斯科战役（Moscow）

来到莫斯科的新落脚点后，索顿手上同样有三条线索，去找当地黑帮头目拉佐（Lazo）打探消息，或与中情局线人格里戈瑞（Grigori）联络搜寻情报，或是直接到码头调查走私军火的船只。建议使用二楼电脑登陆秘密网站，尽资金可能购买所有任务情报，开始任务前的简介栏会有相关情报提示，这些提示对降低任务难度非常有用。

黑帮老大（Assault Lazo's Yacht and Retrieve Data）

黑帮头目拉佐在自己的豪华游艇上举行盛宴，索顿乘坐小艇从船尾登船。消灭两舷、顶层和前甲板的守卫，舱内游戏机室有两名卫兵，赌桌上还有钱。从左舷梯下到底舱，解决掉厕所里的卫兵，遇到舞女和卫兵纠缠在一起的情况，先出手干掉卫兵再打晕舞女，摸到前舱发现身穿运动服的拉佐正在欣赏舞女身姿，冲上去一通拳脚将其放翻。这时候上层甲板会出现增援敌人，且战且走回到甲板，破解警报系统打开驾驶舱。当索顿正忙着破解驾驶舱主控电脑时，一群人神不知鬼不觉地摸上船用枪抵住了他，这帮人为首的居然是个非主流打扮的少女小妹西西（Sis），两边话不投机开打。当西西站起来扫射时最好缩头隐蔽，她的火力很猛，先干掉小妹的两个手下，然后用手雷和瞄准射击慢慢磨光她的血。擒获小妹后，面对索顿的审问这位女特工却一言不发，索顿可选择处决或放她走人。返回别墅基地后，电视上出现一名眼镜男，此人自称对刚才游艇上的事情负责，他是国际情报组织G22的领袖信天翁（Albatross），刚才与索顿激战的小妹就是他的贴身侍卫。信天翁自称手中有与哈贝克公司相关的绝密情报，他请索顿赶往指定地点面谈。索顿当晚去公园见到信天翁和小妹（如果前面没杀她），交谈中得知小妹是哑巴。信天翁对索顿目前的处境一清二楚，如果以务实诚恳的态度对话，他会表示愿与索顿建立合作关系，信天翁自称这样做的动机是为了报答索顿对小妹的不杀之恩。



潜入黑帮老大的游艇

军火走私（Investigate Weapon Shipments）

索顿来到火车站搜寻走私武器的列车，货运场上黑帮分子正与VCI（老兵战斗协会）的雇佣兵展开混战，在这里索顿认识了手持机枪的VCI猛女佣兵西（Sie），如果诚心结交可与之建立合作关系，沿途战斗有VCI雇佣兵助战能减轻不少压力。在控制室中破解电脑获得军火走私客户名单，来到停车场又是一场激战，索顿从车厢顶上跳到另一侧尽头，开动龙门吊车驶到停车场尽头，协助雇佣兵消灭黑帮分子后，破解警报系统进入隔壁车场。这里边上的两条铁轨定时有高速火车通过，周围有包括狙击手和机枪手在内的大量敌兵巡守，出口正对的天桥上有支狙击枪，用它消灭威胁最大的敌狙击手和机枪手，黑帮分子中有位小头目德米崔，偷袭抓住他可以拷问更多与军火有关的情报，混战中杀死则错过对话机会。清场后进入目标指定的车厢发现大批军火，与米娜交谈选择是摧毁这批军火还是将其运到其它地方，如果选择摧毁会自动开始13秒的炸弹倒计时，火速开门跳出去，找个安全的地方躲起来。爆炸过后周围刷新的黑帮分子死伤惨重，跨过铁路进入库房，消灭巡守之敌后，西再度出现并表示对索顿的身手颇为欣赏，此时可选择攻击她或继续保持合作关系，如果选择不杀，西将乘直升机离开车站。


心狠手辣的非主流小妹

情报线人（Contact Grigori the Informant）

索顿在酒吧里找到酩酊大醉的情报线人格里戈瑞，这只老狐狸非常奸猾，如果一味恳求从他嘴里套不出多少实话，抓起酒瓶砸他脑袋可以问出有用的情报，但这样会导致米娜的友好度下降，同时也让索顿受到警方关注。对话中最好的办法是威胁，从格里戈瑞口中了解到手眼通天的大富翁苏可夫（Surkov）知道哈贝克公司走私导弹的细节，这位商业巨子即将前往美国大使馆做客。索顿返回别墅后与米娜商议决定去会会苏可夫，但信天翁切入信号频道要求协助索顿担任此次行动的行动联络员，如果选择同意可提升彼此友好度，但也可选择由VCI的西担任此次行动联络员。索顿来到美国大使馆门外，信天翁或西建议绕开正门，从右侧卫星天线屋潜入大使馆。索顿依计绕到右边墙下，爬上梯子避开或打晕巡逻警卫，破解警报系统进入侧门。此时VCI雇佣兵（或G22武装人员，根据索顿选择而变化）突然袭击美国大使馆，混战中索顿沿着走廊跳下炸塌的楼梯溜进电梯上楼，跳过楼板窟窿，干掉挡道的雇佣兵。前面有电子眼机枪，趁其摄像头晃开时迅速摸上去一通拳脚砸烂，搞定门边两个雇佣兵后进去见到躲在屋内的苏可夫。索顿提出协助苏可夫逃离险



保护苏可夫的安全

境，苏可夫告知必须上楼到主控室打开安全门才能离开，两人约定分头行动。进入苏可夫所在房间隔壁的控制室，从维修梯爬上楼，消灭沿途敌人后抵达西北角主控室。破解电脑开启安全门，前面走廊上有大量敌人和电子眼机枪，逐渐推进到走廊尽头发现电梯因故障无法使用，从旁边门沿着炸塌的楼梯下去。到达前厅后迅速冲出正门，支援正遭雇佣兵围攻的苏可夫，苏可夫如被杀死则任务失败。可回到二楼走廊从原路返回，屋顶矮墙边放着一支狙击枪，有此神器即可不用担心VCI雇佣兵的人海攻击。保住苏可夫性命后，对话中可选择建立合作关系，最后苏可夫邀请索顿到自己办公室商议具体细节。

在苏可夫办公室，索顿见到他的大块头保镖，奥运拳击冠军查宾奇克（Championchik）。苏可夫承认自己以前曾帮助哈贝克公司贩运军火，但哈贝克公司兜售的武器使本地黑帮冲突日趋激烈，警方根本无法压制频繁爆发的枪战，各黑帮成员也死伤惨重，因此苏可夫决心帮助索顿阻止输出死亡的哈贝克公司。他告诉索顿，哈贝克公司在本地有一伙铁杆盟友，他们的首领叫布雷克（Brayko）。索顿马不停蹄赶到布雷克黑帮的巢穴外，信天翁手下的红衣特工会帮忙解决大门守卫，干掉墙头上巡逻的敌人，使用墙边那支消音狙击枪点杀院内巡逻的守卫，清场完毕后悬挂钢缆滑入院中，根据目标指示破解警报系统进入东侧大楼。如果与西走得较近，可乘坐VCI的突击装甲车正面冲入布雷克的巢穴，操纵机枪狂扫任何敢于靠近的黑帮分子。进入室内后米娜通过PDA告知这里的保安网络太破旧，她可以远程侵入系统获取情报，但需要索顿决定是优先确定布雷克位置还是优先搜寻与哈贝克公司有关的资料。消灭走廊里的卫兵，左转进入游戏机厅后铁栅栏门突然落下，原来这居然是个圈套！从游戏机厅另一侧的出口离开，前面大厅里杀出红衣特工，趁友军吸引火力之际消灭会客厅里的敌人，破解舞女旁的电脑打开暗门，干掉棋牌室内守军。下楼来到大门外又接到米娜消息，布雷克抓住了信天翁（或西）正严刑拷问，这时需选择是先去搜寻情报还是先救朋友，如果表现无情会降低米娜的友好度。信天翁（或西）被关押在院内西楼，当友军炸弹轰击大院时趁乱潜入干掉剩余守卫，进入西楼三下五除二消灭看守的敌人，可选择将信天翁（或西）释放、处决或置之不理。

返回大院进入南楼寻找布雷克，解决前厅守敌进入主厅，布雷克以流行歌星造型登场，他算得上是本作中难度最大的Boss。开始后布雷克会先在舞台上来回跑动射击，打掉他五分之一血量后这位瘾君子开始服用兴奋剂，然后奋不顾身朝索顿高速扑来，贴近后他会手持利刃猛刺乱砍，索顿无论选何种职业基本无法避开，拳脚反击也会被准确格挡。药效过后布雷克会因体力不支蹲下，然后释放强光召唤喽啰从两侧通道口助战，如此循环周而复始。对付布雷克的最好办法是带足闪光弹，当他冲过来时立刻丢闪光弹使其暂时无法动弹，然后换高级穿甲弹给予重创。在没有闪光弹的情况下，选择间谍路线的索顿还可以隐身避开发狂的布雷克，另外舞台正前方有个可以跳下的缺口，利用它能有效避开布雷克的追砍，只要拖到对方药效一过就好办。两侧通道口各有一个医药箱，血量太低时可补充生命值。打败布雷克后仔细盘问，索顿发现原来是苏可夫设计让自己和布雷克自相残杀，苏可夫才是哈贝克公司在本地的真正代理人。米娜调查发现苏可夫可能躲藏在自己旗下的某家公司，索顿潜入公司前台破解警报系统进入办公区，消灭所有巡逻卫兵。米娜通知外面出现直升机，看来苏可夫要逃跑。索顿冲上二楼赶上苏可夫，对话中苏可夫企图收买索顿，如果拒绝与其合作将迎战苏可夫的保镖查宾奇克，专修格斗术的职业对付这个擅长近身战的家伙要轻松些，一套组合



嗑药之后的布雷克异常疯狂

拳打退后再瞄准头部补几枪，反复几次就能将其放倒。往前与苏可夫的侍卫发生激烈交火，右侧房内的大爆炸可轰开一条通道，消灭所有侍卫后追到天台上，索顿开枪打伤苏可夫大腿，这时可选择处决他，或威胁逼问哈贝克公司的罪证资料，莫斯科战役到此结束。

罗马战役（Rome）



潜入中情局监听站

转战罗马的索顿与米娜经过情报分析后发现，哈贝克公司的前安全主任玛伯格（Marburg）退休后居然成了VCI佣兵组织的行动总管，这里面肯定有内幕。中东恐怖组织阿尔萨玛德在罗马分部的头目，萨义德的好友阿尔巴拉将在郊外古堡举办盛大宴会，如果能找到阿尔巴拉也许能掌握更多信息。另外罗马当地有一个中情局的监听站，美国国安局（NSA）在一家冰淇淋店后也藏有一台数据服务器，如果能潜入这两个地方必然能获得重要情报。

窃听风暴（Bug CIA Listening Post）

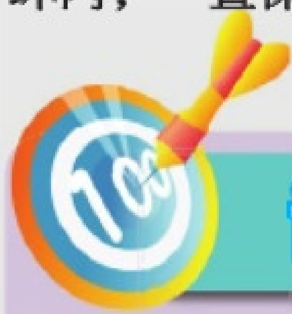
潜入中情局监听站地下室的索顿先切断监控录像线，楼上的保安闻讯下来检查，可背后偷袭按E打昏或用手枪发射麻醉弹将其击晕，如果直接杀人夺命会导致米娜关系值下降。上二楼后米娜告知，三楼的监控摄像头由二楼的一台电脑控制，打晕巡逻守卫摸进房间破解电脑关闭摄像头，再破解旁边的电脑安装木马后门程序。上三楼放倒守卫后发现监控室的门从里面紧锁，捣坏旁边的空调机，很快屋内值班的人会开门出来查看，打晕后潜入屋中破解电脑窃取情报资料。得手之后楼下出现三名警戒状态的守卫，沿原路返回敲晕他们，到一楼从正面离开结束任务。回到别墅后，米娜报告有一台VCI公司电脑在下班时间搜索过索顿的个人资料，经核查使用这台电脑的是VCI新招募的女秘书麦迪逊（Madison）。

截获情报（Intercept NSA Intelligence）

美国国安局设在罗马的数据服务器藏在一家冰淇淋店后面，但店内脏污不堪苍蝇成群，米娜解释说这样可以避免真有人来买冰淇淋。每隔一月国安局上面会派人来定期检查数据服务器，索顿可以伪装成检查员，米娜为此搞来了联络暗语，她叮嘱索顿千万不要惊动国安局。先在破烂柜台前等待片刻，很快出来一个猥琐大叔，索顿对他说暗语“我听说每年这个时候阿迪朗代克峰最美丽”，按正规流程对方应该回答“是的，但阿尔卑斯的风景一年到头都不错”，但这位大叔没有说出正确应答语，显然这里情况有变。大叔主动询问索顿是不是来修数据服务器的，并把他引到电脑跟前，索顿可以选择花言巧语忽悠对方或直接拔枪杀人，无论怎样都能结束这个任务。

远程辨认（Identify Jibril Al-Bara at Chateau）

索顿深夜潜入城郊古堡，现在的问题是数据库里没有阿尔巴拉的照片，也没人知道阿尔巴拉在这里要见谁，索顿必须通过狙击枪上的瞄准镜实时拍摄目标头像，然后转发给米娜，通过现有数据库对比筛选，排除所有已知目标后即可找到真正的阿尔巴拉。在狙击瞄准镜界面下可连续按动鼠标右键放大画面，最大倍率模式下要将目标锁定在最小的瞄准环内，一直保持到拍摄进度完成100%，然后米娜会告知甄别结果。开始先识别大门前的三名疑犯，接着是中院内的五



评说

内涵之外是遗憾

尽管对《阿尔法协议》的恶评如潮，但真正能耐着性子通关的玩家却很少。其实它既不像黑曜石之前自吹的那样惊天动地，也不像大多数人说的那样糟糕。因为有潜行要素就拿它和《分裂细胞》相比并不妥当，《阿尔法协议》既不是FPS也不是ACT，它是一款不折不扣的RPG。因为开发团队赶时间和人手不足的缘故，这款作品的画面品质和视觉特效显然不如《质量效应》和《龙世纪》，索顿先生蹲伏前进的造型也很猥琐，但游戏内涵却并不逊色。作为一款RPG，它的多分支剧情和对白设计都做得不错，武器装备的分类设计和强化模块设定也有模有样，细数近年来使用热兵器的角色扮演游戏，除了《辐射3》还真没有能超越它的作品。不幸的是，在索顿升到五级之前，本作多元职业化的魅力很难显现，玩家必须坚持下去才能渐渐体验到各种高阶职业带来的快感。手枪的连发速射使潜行流威力大增，顶级五连发就算Boss也扛不了几轮。工程师玩电脑开锁势如破竹，更有各种各样的诡雷机关炸得敌人魂飞魄散。战士的狂暴扫射射程远精度也不差，后期正面硬战多，正是其大显身手之时。

本来这款作品应该是RPG玩家的福音，但令人恶心的引擎彻底毁掉了这盘美味大餐，经常无缘无故的卡顿丢帧，紧急关头总是失控的鼠标视角晃动，提取进度后无法与目标互动的尴尬，再加上大量英文对白和解谜小游戏的折磨，绝大多数玩家只能选择放弃。除了引擎，游戏中敌人的AI也很让人郁闷，战斗中找个掩体很容易就能卡住敌人视角，玩家可以从容不迫瞄准爆头，而对方通常只会傻站在那里发呆。室内作战中蹲在门边开枪诱敌，等敌人进门刹那连点E键可将对方揍倒，索顿的拳击附带黏人和拖拽效果，敌人想跑都没门，用此办法可做到一夫当关万夫莫开。然而要说敌人弱智也不尽然，警报响起后所有敌人全像有透视眼一样，无论多远都能准确瞄准索顿隐藏的地点开火，哪怕索顿哥躲得再好，即使一枪不发都没用。如果你恨一个人，让他去玩《阿尔法协议》吧，如果你爱一个人，也让他去玩《阿尔法协议》吧。

人，所有人都要完成扫描才能继续进入下一场景。开始甄别的都是艺术家、商人、保镖、歹徒，再次瞄准已完成扫描的对象时，瞄准镜右下方会出现100%进度条以及对方名字。最后在后院，注意左上角城堡顶台，有个定时冒头出来的男人，米娜判定他就是阿尔巴拉，这是情报界第一次获得他的照片。索顿询问是否射杀阿尔巴拉，米娜让索顿自行决定，此前在沙特阿拉伯时如果与萨义德结盟就别杀，如果前面已经干掉了萨义德，这里不妨再杀阿尔巴拉。返回别墅后查看电子邮件会收到阿尔巴拉发来的邀请函，阿尔巴拉知道索顿来过古堡窥探，他希望在指定露天咖啡馆与索顿见个面。如果决定去可在回复电子邮件时选择同意（Agree）。索顿在咖啡馆等候良久却不见阿尔巴拉出现，没想到哈贝克公司的前安全主任、VCI现任行动总管玛伯格却悄然出现。一番唇枪舌剑的交谈中，索顿得知自己和阿尔巴拉的电子邮件联络被截获，阿尔巴拉已被玛伯格干掉。玛伯格威胁索顿如果再不停止对哈贝克公司的调查，他还将失去更多朋友。回到别墅后，米娜告知VCI办公室的女秘书麦迪逊正在四处打电话找索顿，麦迪逊警告说自己得知有人要暗杀索顿，她要求见面详谈。到约定的餐厅找到麦迪逊，麦迪逊透露玛伯格签署了与阿尔巴拉有关的暗杀合约，这些罪证应该藏在玛伯格的豪宅里，说服麦迪逊给出通行密码后，索顿可将麦迪逊带回别墅保护其生命安全。



利用狙击瞄准镜辨认阿尔巴拉

索顿来到玛伯格的豪宅，由保镖押着见到玛伯格，谈话间可选择动手，但无论如何索顿最终都会被保镖的电击器打晕缴械。玛伯格让保镖们严刑拷问索顿，不料索顿同学身手了得，施展拳脚放倒两名保镖后掏出PDA与米娜联系，这时需选择让麦迪逊、米娜或西担任此次行动的联络员。首先要找回自己的武器装备，穿过走廊溜进左边书房，使用办公桌上的电话可偷听到玛伯格的谈话。从阳台绕到走廊另一头，在堆放杂物的小间内找到自己的装备。干掉走廊上巡逻的守卫，潜入摄像头旁的监控室内可破解电脑关闭摄像头。下楼干掉沿途守卫来到外面露台上，向西潜伏过去，注意入口有一台电子眼机枪。消灭大厅周围的敌人，上二楼在侧翼走廊阳台上使用狙击枪点杀下面花园里的敌人。下楼前往花园路上可在监控室里关闭前面路口的电子眼机枪，进入花园后消灭所有敌人，开始任务前如果购买情报的话可在右侧胶皮管处找到最后情报，从正门离开花园结束任务，远处阳台上注视着索顿背影的玛伯格露出难以捉摸的笑容。回到别墅请米娜分析获得的情报后激活两个新任务，一是前往罗马古建筑遗址截获玛伯格与阿尔萨玛德的情报交流，二是调查玛伯格手下在城南工业区仓库偷运的未知货物。



在玛伯格的豪宅中被俘

索顿驾摩托车来到古罗马建筑遗址，外围全是阿尔萨玛德组织的士兵在巡守，如果已与萨义德结盟，且任务前又花钱购买了情报就不用和他们动手，直接大摇大摆走过去。翻过网栏后开始小心应付玛伯格的手下，左侧小屋内有武器箱可装上定时炸弹予以摧毁。再往前上坡处注意屋顶上有狙击手，有浴池的房间还有一处武器箱需要安装定时炸弹。从梯子进入地下甬道，干掉路上的敌人，离开甬道后左侧小屋内有最后一个武器箱。向右进入神殿遗址，跳到考古脚手架上，伺机偷袭下面经过的守卫，搜刮附近保险柜和弹药后破解卫星天线旁的电脑获取情报。米娜下载全部资料需要时间，此时警觉的敌人开始发动进攻，索顿必须坚守那台电脑直到米娜完成下载。返回别墅休整后继续赶往城南仓库，干掉集装箱旁的两名守卫，撬锁打开集装箱取走现金，破解警报系统潜入库房，此前如果没杀苏可夫，苏可夫麾下那些穿滑雪衫的黑帮暴徒会袭击库房并与玛伯格的手下展开激战，趁乱上楼破解电脑窃取情报，得手后迅速从前面逃遁溜走。电脑房里有个带10级警报系统的钱箱，只有专业工程师

才能打开它。如果拖得太久，赶到现场的罗马警方会与库房里的歹徒们交火，索顿行踪将被暴露。回到别墅发现麦迪逊等得困乏入睡，温言细语安抚可赢得美人欢心。

根据收集到的情报分析，索顿与麦迪逊推断出玛伯格利用艺术品将炸弹部件运入罗马艺术博物馆，他们将在博物馆引爆炸弹制造恐怖事件，然后把罪名推到阿尔萨玛德组织身上。索顿潜入博物馆力图阻止玛伯格，但刚进去就收到米娜发来的紧急消息，玛伯格的手下闯入基地抓走了麦迪逊。出电梯直走干掉巡逻守卫，到左侧走廊尽头房间关闭摄像头，折回来从岔口经藏书室，消灭大厅中巡守的敌人后，穿过地下通道时会见到被恐怖分子杀害的博物馆警卫。上楼目睹博物馆警卫与玛伯格的手下发生激烈战斗，协助警卫歼灭歹徒，到右侧休息室中破解电脑可获取罪证。上到顶楼面临两难选择，往左去救危在旦夕的麦迪逊，往右去解除即将引爆的炸弹，时间紧迫索顿只能二选一。如果去救麦迪逊，沿途将与群敌发生激烈战斗，此时无法潜行暗杀，注意走道上还有近爆炸弹客秒杀索顿。杀到楼下大厅，电梯门开见到一名歹徒挟持麦迪逊，先干掉冲上来的两名歹徒，小心靠近挟持者，注意不要太近，否则对方会立即杀害麦迪逊。蹲下换上步枪，聚焦瞄准待准星缩成一点后对准挟持者头部开火，将其击毙救出麦迪逊。索顿让麦迪逊立即逃走，此时炸弹爆炸造成大量无辜者伤亡，玛伯格出现嘲讽索顿为救麦迪逊害死更多人，无论说什么最后都要挑战这家伙。先清除玛伯格的两名手下，利用地形避开他的激光瞄准扫射，利用步枪远射或近身搏斗都行，打掉他三分之二的血量后玛伯格只身逃走。返回别墅可以看到麦迪逊的留言，麦迪逊因为内疚决定永远离开索顿。如果舍弃麦迪逊去拆炸弹，向右经过两处大厅激战，最后来到放置大象标本的展厅，以最快速度解决守卫敌人，靠近大象标本尽快破解两枚炸弹的控制电脑。拆除炸弹后，玛伯格当着索顿的面杀害了麦迪逊，索顿义愤填膺动手复仇，玛伯格被打掉三分之二血量后同样会仓皇逃走。返回别墅后，索顿的耳边依然回响着麦迪逊临死的惨呼，看来身为特工英雄压力很大啊。


在古建筑遗址利用脚手架歼敌

台北战役（Taipei）

位于台北的阿尔法协议基地让索顿大吃一惊，因为这里只是一间破出租屋，与米娜对话可获得提示，进后面浴室靠近莲蓬头，按动机关降到地下室中真正的基地内。这里开始同样也有三条线索：联系本地三合会首领洪师（Hong Shi）打听政客谋刺案详情；根据萨义德电脑中获得的线索前往一处废弃仓库调查；或寻找线人史蒂文·赫克（Steven Heck）了解更多内幕。

三合会（Contact Hong Shi）

先去三合会拜码头，与洪师见面后直接说明来意，洪师表示愿意提供情报，但他要索顿先帮个忙：去消灭一伙帮派叛徒。索顿深夜潜入贫民窟，摸进左侧房间，上楼在监控室打倒叛徒们的头目赤眼金（"Red-Eye" Jin），破解电脑开启外面的铁栅栏门，穿过天桥来到对面，上楼干掉另一位头目托尼·曾（Tony Tseng）。在穿过楼板破洞的小屋中找到电脑，破解后发现这些三合会头目背叛的原因是反对洪师与阿尔萨玛德联手，气急败坏的洪师甚至杀死了自己的二当家，结果引得众叛亲离。从钢缆滑到对面，上楼梯辗转来到地图南端，破解控制室里的两台电脑，关闭排污沟并启动外面的电子眼机枪，它们会自动向三合会匪徒射击，趁乱干掉最后一位头目艾瑞克·钟（Eric Chung）。这时米娜发来警报，有大批敌人接近，走到艾瑞克·钟倒下的地方，按空格键操纵重机枪准备迎敌，几秒钟倒计时后排污沟对面涌出大批三合会匪徒，注意左侧也会出现敌人，战斗结束后从敌人主力来袭的方向撤离。回去找到洪师威胁要把他和中东恐怖组织结盟的事情公之于众，洪师只得透露有个叫欧门·邓（Omen Deng）的危险人物涉及刺杀案，注意洪师遭到敲诈后将拒绝再与索顿有任何往来。



见到三合会大哥洪师

数据仓库（Investigate Warehouse District Data Trail）

索顿潜入城郊废弃的仓库后发现G22特工也在这里活动，打晕对方后绕开摄像头，摸进前面房间里切断监控电源，回来破解警报系统打开电梯门。乘电梯到另一层，搜索附近三台电脑逐一破解，清除周围敌人后，注意看附近那些闪红灯的大铁柜子，那是G22的情报数据服务器，找到所有闪蓝灯的服务器，靠近植入木马程序。完成任务后上天台，干掉巡守敌人，破解卫星天线旁的信号干扰器控制电脑。成功后旁边的竖井出口会冒出个敌人来，干掉他后下楼来到废旧库房中，消灭挡路敌人，找到控制盒开启通向外面货场的大门。仓库外面的货场上还有不少敌人，清场后爬上梯子，通过集装箱跳到铁栅栏外逃脱。没走几步G22的老大信天翁通过PDA找上门来，对方要求索顿立即删除服务器内的木马程序，如果拒绝索顿以后可通过G22的服务器获得宝贵情报，但信天翁等人将不再向主角提供任何援助。如果答应删除木马，以后的行动中将获得G22红衣特工援助。通过对索顿带回的数据进行分析，米娜得知哈贝克公司将在清美地铁车站把暗杀计划交给刺客。

刺杀计划（Contact Steven Heck）



史蒂文·赫克有点不太正常

据说史蒂文·赫克是位专业情报员，不过这家伙更像个多嘴多舌的二百五。当索顿在洗衣店找到他时，赫克正在用干洗剂威逼某人交出自己失踪的车钥匙，和赫克说话不能太实诚，先建议帮他拷打，然后说谎吹嘘自己曾参加过某某著名行动才能震住赫克让他乖乖提供线索。赫克透露台北大酒店将举行外交会议，本地警察局将负责会议保安工作，索顿可以借此机会潜入进去窃取警局服务器上的资料，没准能找到和谋刺案有关的情报。返回基地后接到女摄影记者斯嘉丽·雷克的来电，她也正好要来台北，索顿决定邀请斯嘉丽参加这次行动。在大酒店13楼的房间里，索顿与斯嘉丽、赫克、米娜确定好行动计划，如果提出不滥杀无辜会降低与赫克的关系。出门右转乘电梯下到11楼，赫克开枪吸引警卫注意，索顿趁机逐一偷袭打晕，破解电脑关闭摄像头并获取酒店地图。沿着走廊向北从楼梯上去，斯嘉丽会提议陷害参加会议的哈贝克公司代表以吸引警卫注意。到14楼见到斯嘉丽，往前走解决警卫后先去左边，上楼来到16楼过道，破解对面的12级警报系统，进去后破解警局数据库电脑，将哈贝克公司代表列为猥亵儿童惯犯。返回14楼潜入哈贝克公司代表的房间取得VIP电梯磁卡，同时破解电脑攒齐该公司全部信息。到楼下茶餐厅乘坐VIP电梯来到会议区，打晕或麻醉所有人后破解电脑获得欧门·邓的情报，注意此时还可删除警局数据库中赫克的档案，帮这个忙可以提升与赫克的关系，但却会触发警报导致出口大门锁死，同时外面主大厅会无限刷新进入战斗状态的警卫。此时赫克会出现在主大厅中吸引警方火力，索顿要尽快摸到大厅北端的控制室中破解电脑开启锁死的大门，然后从大厅柜台后的员工专用通道撤离。

索顿来到清美地铁车站等候，他与米娜的联络突然中断，原来是欧门·邓使用了无线电干扰器，索顿被邓关进一间维修室。如果此前与G22的关系未恶化，本关行动中将获得大量宝贵情报提示。放倒附近守卫后，经过维修天井进入车站月台，打晕守卫先上楼，在监控室外面的暗角有控制盒可关闭月台上的监控摄像头，返回月台到下层目睹信使正与邓的手下接头。发现索顿后这名信使转身逃跑，周围敌人也冲了上来，此时赫克会以机枪火力支援索顿，追上去进入地铁隧道后小心身后驶来的高速列车。先走站台消灭挡路敌人，接着跳下铁轨追赶信使，三拳两腿打倒信使后要马上扳动旁边的道闸，将呼啸而来的地铁引入另一条轨道。索顿从信使身上取得一张装有暗杀计划的闪存盘，返回基地后米娜对闪存盘内资料进行破解，从中得知邓计划在刺杀宋的同时煽动暴乱。闪存盘中隐藏的自毁程序突然发作，因为时间有限，索顿此时必须选择是抢救刺杀计划数据还是抢救暴乱计划数据。索顿找到宋警告有人要在纪念公园举行的公众集会上谋刺他，但由于证据不足，宋既不同意取消集会也不愿增派警卫，他只答应多加提防，看来还得靠大英雄索顿拯救世界。

来到纪念公园后，先打晕左边亭子的警卫，破解电脑拆除小桥上安装的炸药，如果桥被炸毁就只能从右边假山上挂钢缆滑过去。随后在G22特工协助下占领庙宇，用庙后的重机枪攻击前方敌人，挂上钢缆飞跃小溪歼灭对面守敌。穿过花园小径，消灭巡守警卫后潜入监控室，上二楼从后面跳下，一路向东抵达公园主会场。邓早已带兵攻占此处，见到索顿当即拔枪乱射，在友军协助下消灭杂兵后发现邓逃进纪念堂。从右边侧门追进去，在摆放巨大雕像的主厅里与邓的手下展开激战，穿过错综复杂的脚手架迷宫抵达出口附近，邓再次隐身逃走。追入纪念堂后楼看到正在下面舞台上演讲的宋，此时邓突然出现，对付这个手持霰弹枪又会隐形的家伙最好就是近身战，一番搏斗将其击败后可选



在地铁车站里最好不要杀警察

择处决他或拷问情报。这时舞台上演讲的宋依然遭到刺客暗杀，原来邓只是用来吸引索顿的诱饵。宋因为穿有防弹衣侥幸保住性命，但这起刺杀事件引发的暴乱却使当地民众死伤惨重，之前选择抢救何种数据将决定此时的事件和结局。

最终决战（Endgame）

离开台北后，索顿在新藏身处见到米娜。米娜告知阿尔法协议即将被撤销，为了掩盖痕迹，组织很可能会下令干掉索顿。面对米娜的关心，选择温柔和关怀，最后吻她即可赢得美人芳心。索顿推测亚希等人应该能猜到米娜在暗中向自己提供帮助，此时需选择是否让米娜返回阿尔法协议基地担任内应，但无论如何选择最后米娜都会被抓成为人质。接下来先联络斯嘉丽和萨义德寻求帮助，斯嘉丽同意帮助索顿揭发哈贝克与阿尔法协议狼狈为奸的内幕，但她质疑索顿的真实身份。索顿坦诚告知自己依然为祖国而战斗，告别时选择留下可与斯嘉丽亲热。萨义德对美国人煽动全球战乱的做法备感愤怒，但索顿解释称哈贝克公司和阿尔法协议才是幕后黑手，在对话中选择NO表示绝不背叛祖国，此时也可在谈话过程中干掉萨义德，萨义德被说服后会同意提供相关情报。索顿的计划是自投罗网深入虎穴，也只有这样他才能重返阿尔法协议基地复仇。索顿需要在西、信天翁和赫克三人中选择此次行动的联络员。在机场与米娜电话告别后，索顿主动走向在此设伏等候的达西。哈贝克公司总经理、阿尔法协议的实际幕后操纵者亨利·雷兰德（Henry Leland）亲自对索顿进行审问，这个人就是游戏开头点燃雪茄的西装男，此前游戏中会多次出现雷兰德审问索顿的场景，历次战役行动其实都是审讯过程中的追溯回忆。雷兰德讥讽索顿对祖国的忠诚，还妄图收买索顿为哈贝克公司卖命，交谈中可虚与委蛇打探真相，最后可直接痛揍雷兰德一顿，被押走时会见到老冤家玛伯格。



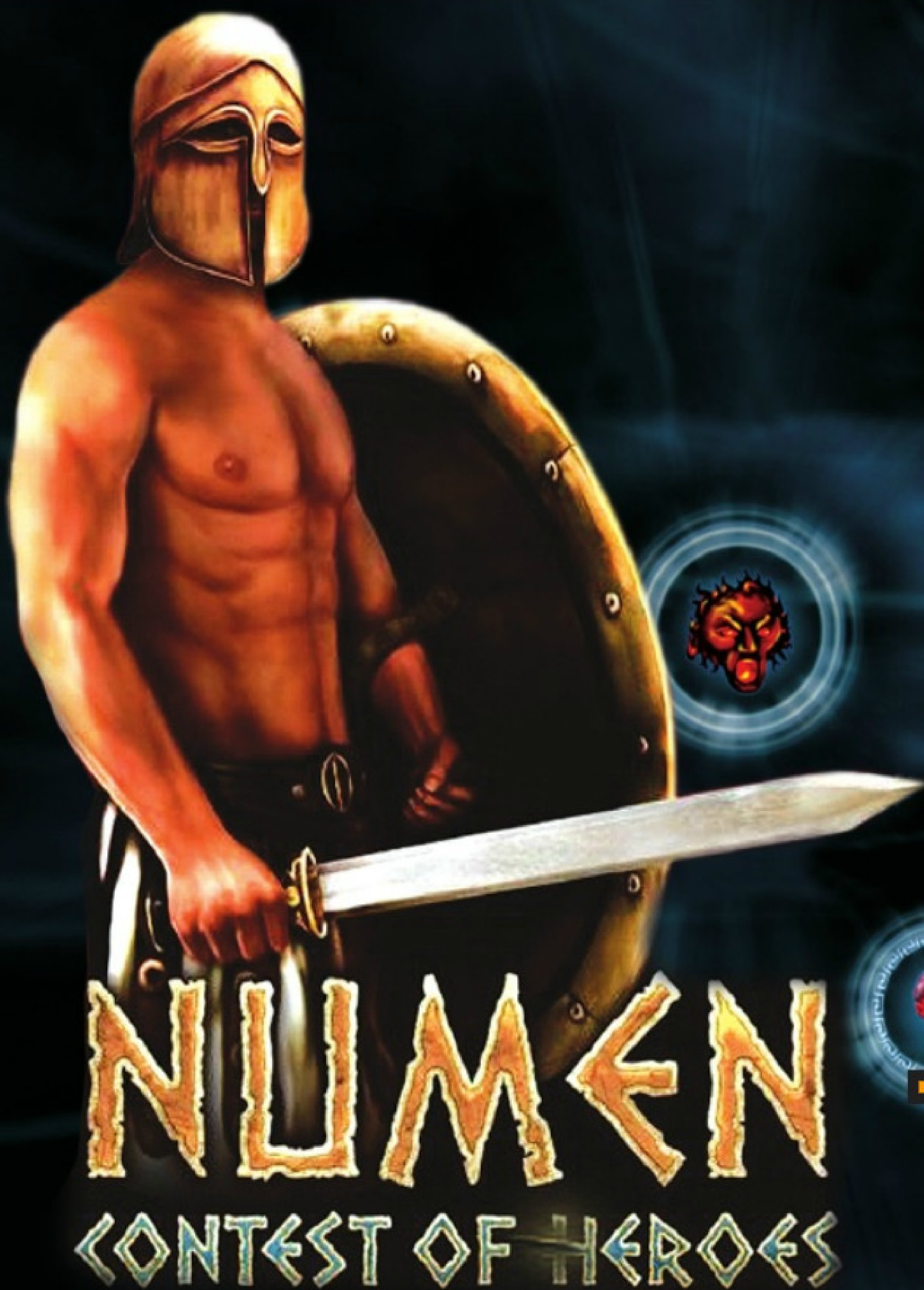
索顿自投罗网接受雷兰德审讯

关进医疗室后，索顿在行动联络员帮助下解脱束缚，从旁边包中取回所有装备，干掉外面守卫并摧毁电子眼机枪。乘电梯来到试验室中，电视上出现培训导师帕克的头像，他承认在沙特阿拉伯时出卖了索顿的位置坐标，但他只是奉命行事，美国政府需要全球动荡以保住自己的霸主地位，像阿尔法协议这样的情报部门只能全力协助哈贝克公司从事各种见不得阳光的勾当。如果之前没杀萨义德和苏可夫，索顿此时可以说服帕克弃暗投明。帕克从画面上消失后，门外警卫开始发动闪光弹强攻。消灭敌人后进入炸塌的下水道，从另一侧楼梯上去后收到雷兰德的威胁信息，他自称抓住了米娜并以此要挟索顿。此时不要再向前走，从左边门进去，到靶场里消灭敌人救出米娜，这个分支任务如果错过将无法再回来完成。进入大厅后在行动联络员协助下清光敌人，上楼挂钢缆从另一侧滑下去。资料大厅里装满了定时炸弹，之前如果说服帕克弃暗投明，他在控制室中会支开警卫破解罪证资料的密码保护，索顿与联络员合力对付从侧面豁口跳下的敌人确保帕克安全，6分钟倒计时结束后，进入控制室从电脑上获取罪证资料。乘坐升降平台来到外面看见前来接应的直升机被击落，进入花园后迎战岗楼上的达西，这家伙远战用狙击枪，近战狂扔手雷，先清下院内杂兵，迅速撬开左侧岗楼门，进去爬上二楼用狙击枪轻松搞定达西。下一位Boss是一架黑鹰武装直升机，打法和沙特阿拉伯的那辆装甲突击车很相似，小心应付场中无限刷新的敌兵，尤其注意会爆炸的油罐和旧车。拾取四周岗亭里的导弹发射器，连续命中直升机五发导弹即可将其摧毁。继续前行进入隧道中，乘升降梯来到雷兰德（如果前面答应与雷兰德同流合污，此处最终Boss将变成使用转管机炮的亚希）藏身处开始决战，雷兰德躲在二楼使用带激光瞄具的导弹发射器攻击索顿，听到嘀嘀声要快速闪避导弹轰击。


在这里向左走可营救被俘的米娜


爬上岗楼对付达西

一口气冲到左侧，沿着铁板天桥绕到右侧二楼，雷兰德的导弹可以轰烂石柱，却打不烂他自己的屋门，利用屋门作掩体以速射闪避磨死他。也可以用EMP手雷摧毁门上的10级警报系统，冲入屋内与其肉搏。打败雷兰德后可选择处决或饶过他，如果不杀他，谈话中索顿会被斯嘉丽开枪打伤，原来她是哈贝克公司的雇佣杀手，她也是在台北暗杀宋的真正刺客。如果此前救了米娜，当斯嘉丽和雷兰德讨价还价时，米娜会爬上高台击毙斯嘉丽，如果没救米娜将由行动联络员来完成拯救索顿的使命。此时索顿还可再选择一次是处决雷兰德还是让他作为证人接受法律审判。浴血奋战结束后，索顿与米娜登上快艇驶离阿尔法协议基地，两人眼前的未来是一片光明。如果走邪恶路线，那就是索顿携手雷兰德，俩坏蛋一同坐船离开，他们将缔造一个更加混乱的世界。



守护神——英雄的竞争

■辽宁　枫红一刀流

为什么要玩这款游戏

这款游戏虽称不上什么大作，却也是一部格调清新、意趣盎然的精致小品。主角作为一名神选的战士，要和其他八位神祇选出的英雄进行一场竞争，前去调查克罗诺斯镰刀被偷窃一事。游戏有一定的自由度，主角可以选择职业，每种职业又要从三位神祇中选出自己所归依的，在冒险的生涯中会得到神的协助和眷顾，比如归依宙斯的英雄可以施放攻击雷电，而归依波塞冬则可以学习较多的恢复魔法。某些任务既可以选择与他人合作，也可以独往独来。主角在行动中奋勇杀敌，或挑战其他的英雄获胜都会得到神祇的满意点数，通过牲品的献祭，主角可以向神祇说出请求，用满意点数来换取各种卷轴提升能力。游戏的装备道具系统是比较吸引人的，从怪物身上打出蓝装的几率极低，而金装只能在特定的任务中获取，获得一套好的装备很不容易，这对装备控的玩家来说很具挑战性和诱惑力。

游戏的剧情和任务略显单薄，剧情只是简单的文字描述，少有过场动画和肢体语言，而任务的地点并没有在地图上标明，完成方法也没有具体的说明，需要自行探索，这点和不久前的《神界2》较为相像，尤其是游戏后期的阿卡迪亚迷宫，繁复曲折，系统并没有提供地图，实在是玩家的梦魇，这篇攻略也因此显得极为必要和重要。

精品　总评 8.0

制作	Cinemax	
发行	Akella	
类型	动作角色扮演	
语种	英文	
游戏性 Gameplay		8.7
上手精通 Difficulty		8.2
画面 Graphics		8.5
音效 Sound		7.5
创新 Creativity		7.5
剧情 Story		7.5



勒罗斯

操作键位

日志窗口：J
装备窗口：O
物品栏窗：I
地图：M
工具栏：左Alt
前进：W
后退：S
左转：A
右转：D
左移：Q
右移：E

在宁静的莫雷斯村里，两个孩子在叔叔的抚养下无忧无虑地成长着。某天，其中的一个孩子（根据游戏开始选择的角色，笔者这里选择的是女孩）跑到塔里斯叔叔的身前，叔叔说她应该到外面的世界闯荡了，随后扔给她一把匕首，让她锻炼一下自己。习得技能“格斗认知”和“精确打击”。

塔里斯让主角去杀五只狼来证明自己，于是来到村外，先用“格斗认知”技能扫一下怪物，灰色和绿色表示等级相当，而橙色和红色表示等级偏高和危险，此时适合杀的是12级的幼年灰狼。系统会提示职业倾向，在这片区域里有三个NPC，可以影响主角成为战士、猎人和法师，其中塔里斯能影响主角倾向于战士路线，而奥多克勒斯影响的是猎人路线，牧师西奥凡则影响的是法师路线。使用何种武器和技能，会影响到后面职业的分配趋势，因此要考虑清楚再使用技能。杀完五只幼狼，努力将等级升到13，回村找叔叔交任务。

叔叔说岛上有海盗的斥候兵，他们是用来侦察是否有东西可以抢掠的，为了村庄的安全必须清



除掉他们，对话后习得新技能“致残”。前往地图东南角找到那两名斥候，对话时有两种选择，可以劝他们离岛，或者直接开战，若是开战的话会比较麻烦，他们有一名是19级的，建议升到相应等级后再来。

村中站在海边的里奥多克勒斯会影响主角成为擅长弓箭的猎人，对话后学会精准射击，并拿到弓箭。由于羊群一直受到蜘蛛的威胁，他让主角去杀五只大蜘蛛，完成后回去交任务，习得新技能“断脉”。

里奥多克勒斯让主角寻找一种叫“蓝色眼泪”的植物，这种植物只有晚上才能看到，跑到休息点（篝火）处选择休息就可以在白天和夜晚转换了。五朵蓝花分别在村庄休息点附近的石头后、村庄某屋边的石后、村口附近、神庙外面，以及蝎子出没的凹地树林里。回去交任务得到经验值和100支箭。

村庄里的祭司西奥凡能影响主角倾向于法师路线，和他说话后习得技能“火球术”，并拿到一支法杖。再次与他对话，得到一个写有谜题的卷轴，上面写道：“有四个东西如今只有三个依然屹立着，在附近曾经活着如今却死了的东西附近挖掘。”先到村里广场找商人卖掉身上的破烂，花40银币买把铲子。商人这里以后会经常光顾，他们出售增加存放道具容量的背包，最大的是64格。他们还可以处理打到的破烂，修理磨损的武器、防具和饰品，购买各种等级的绿色装备和各种容量的药瓶等。

过桥出村找到有四根柱子的遗迹，在旁边有棵枯树，装备铲子后在树下挖出西奥凡的埋藏卷轴，回去交任务，得到技能“阴影诅咒”。西奥凡又让主角前去找蝎子尾巴，由村东北出口到野外，杀掉森林螯或大蝎子收集四根尾巴，回去找西奥凡交任务得到经验值。

和村外的哥哥交谈，选择正确的话会触发竞争任务，两人约定前往神庙废墟寻找隐藏洞穴里的宝藏。此时村南四根柱子的神庙废墟出现一个洞口，进去后发现里面多是14级的蜘蛛、狼和蝎子，清到里端找到被蝎子蜇伤的哥哥，于是把他救回村里。叔叔说哥哥的伤势暂时稳定下来了，村医普里皮斯说病情很有可能恶化，需要找到治愈哥哥毒伤的方法。

现在是晚上，先到休息点睡到白天，然后找村庄里的普里皮斯说话，得知若想制成解药，需拿到巨蝎之母的毒刺，那只蝎子被人称作“黑色琥珀”。睡到晚上，前往村北边的凹地树林找到那只人形蝎子，先将外围的小蝎子引出来清掉，再单挑这只17级的蝎怪，杀死后取得毒刺。切换到白天，将毒刺交给普里皮斯制成解药，回到家里交给叔叔，却得到哥哥死去的消息。


在野外杀蝎子练级，此时使用的技能偏好会影响到以后的职业

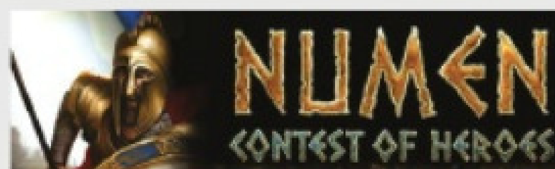
按照叔叔的意愿，想将哥哥的尸体带到帕纳索斯山脉，给他举行一个英雄式的葬礼，大火会上达天庭，引起诸神的注意。主角向叔叔请求完成这一意愿，叔叔于是开始处理尸体，现在主角得马上找到从勒罗斯前往纳索斯山的方法。前往地图东南的码头，和船夫塞拉俄斯交谈，交给他150银币后来到帕纳索斯山的村庄。



帕纳索斯山

来到雪山与守卫格阿西斯和守卫队长科本交谈，他们答应安排隆重的葬礼火堆，不过放置遗体需要一些上好的狼皮。于是前往东边杀狼打到四张厚实的狼皮，回来再找科本说话，葬礼得以顺利进行。就在火葬的时候，空中密布的乌云分散开来，空中传来神使的声音，要主角选择一位神祇，关注的神祇与主角之前战斗使用的技能有关，比如战士技能就会出现战神阿瑞斯、冥王黑帝斯和火神赫菲托斯，法师技能则会出现智慧之神雅典娜、海神波塞冬和主神宙斯，而猎人技能则会出现牧神赫尔墨斯、太阳神阿波罗和月神阿耳忒弥斯。三个职业共会有九位神祇关注主角，而主角需要从三位神祇中选择一位作为依靠，之后进行多年的训练再踏上冒险的征途。


来到大雪飘飞的帕纳索斯山脉，需要打五张狼皮来为哥哥举行葬礼



玛切达

在进行多年的训练之后，主角已经长大成人，来到一个为九位神祇而存在的神秘城镇玛切达，然后前往主角所信奉神祇的神殿找祭司谈话。尽管祭司的言辞中透露出藐视之意，主角还是要前去达成一项神交给的任务——寻找一把失落多年的镰刀，一同竞争的还有另外八位神祇选出的英雄。以后这位祭司就是学习技能的老师，与他谈话能看到技能列表，升到一定等级就过来找他学习新的技能吧。

祭司让主角通过附近的传送门前往伊姆布罗斯岛，这里住着一位被放逐的女巫，名叫米沙里卡，她曾是希腊古都特尔斐最厉害的先知，能看到过去预知未来，如果能够得到她的帮助，将会得知一些不为人知的内幕情报。

神殿的另一功能是祭祠，向附近的商人购买献祭的牲畜，进入仪式和自己归依的神祇进行沟通和请求，消耗好感度来换得各种的法术卷轴，比如“圣殿的赞颂”是回城卷轴，可在任何地点迅速返回到主城的神殿中；“神赐装甲卷轴”可以在一小时内提升体质和胸铠的防护力。

玛切达岛是游戏的中心城镇，在岛上的旅店中可以向酒保打探其他英雄的信息。传送门通往赛伦尼，去找码头的船夫则可以前往其他地方。在岛屿的东岸有船只前往竞技场，当在其他地方进行任务的时候，如果听到号角声，说明竞技场会有赛事举行，这时应放下手中的事情返回玛切达，前往竞技场参加比赛。如果取得胜利，则所归依的神祇会很高兴，反之则会生气。如果错过了比赛，则神祇的好感度会清零。

前往码头和船夫奥西迪斯谈话，选择去“正常路线无法到达之处”，再选择去伊姆布罗斯。



在玛切达城找到自己所信奉神祇的神殿和祭司



伊姆布罗斯

在这片雾气迷蒙的岛屿上徘徊的都是食人鬼。前往东北河边遇到一名女子，说是在找东西，答应借她100银币。返回玛切达岛，在旅馆里再次见到这名女子，她送给主角一个卷轴作为答谢。返回伊姆布罗斯岛，在地图中央的那个湖泊的西岸（地图A处）看到有一堆石头，其中有两块石头是开裂的，在这里挖掘得到诸神之雕饰木制戒指，可提升各种基本属性，需求等级28。

在岛屿的北岸边（地图B处）找到隐藏的洞穴，进去见到一名竞争的英雄，他会问该走哪边的路，选择“我们走右边，你先走，我跟着……”。结果他走右边的路会落到54级怪物的手里一命呜呼，这样就少了一名竞争者。然后走左边的路杀一些海盗哨兵和猎人，往里是蜘蛛和骷髅兵。

在洞穴深处见到先知米沙里卡，作为杀掉她宠物的惩罚，先知将主角变成了一只蜘蛛，位于迷宫的东南边，这时要冲过骷髅兵的防守返回先知所在的地方。先知说有些食尸鬼闯进了她的领地，并偷走了一些蜘蛛蛋，要主角帮助她抢回来。来到洞外杀食尸鬼拾取三枚蜘蛛蛋，返回洞穴还给先知。



先知说她以前的心上人叫奥奇尔斯，诸神将他变成了一只小蓝鸟，把他和先知永远的分开。先知交给主角一个卷轴，嘱咐他靠近小蓝鸟使用卷轴。前往岛上最西南湖泊边的石头上（地图C处）找到小蓝鸟，在它面前使用那个魔法卷轴，小蓝鸟消失了。

回到洞穴见先知，她说偷走镰刀的是一个铜制的机器人塔罗斯。得到情报后返回到玛切达，找到主角归依神祇的祭司谈话，得知塔罗斯是火神制造的，已经被摧毁了。然后前去找火神的祭司谈话，他不肯透露一点消息，于是前往村中的酒馆，花330银币找酒保买一杯葡萄酒，回去交给火神的祭司品尝，得知被摧毁的塔罗斯被埋葬在赛仑尼的离情平原那里。

通过传送门前往赛伦尼，这里是利比亚海岸的殖民地。在赛伦尼的休息点和哈格伯谈话，选择前往离情平原。



离情平原

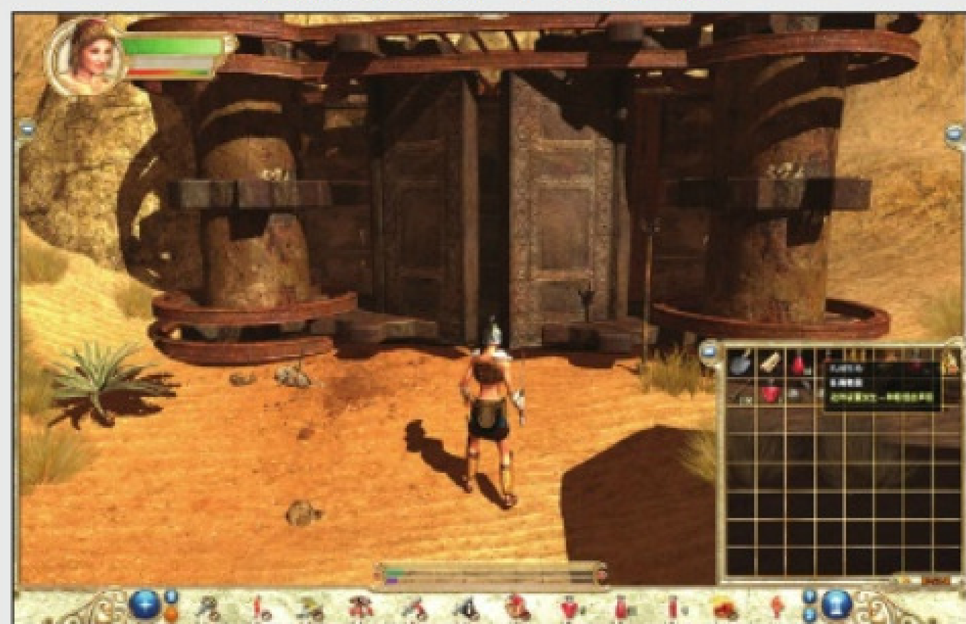


在离情平原地图的西边找到隐藏的洞穴（地图A处），里面是36级左右的怪，练到相当等级再进去探险。在洞穴的末端牢里找到一个自称“原型”的人，原来他是火神赫菲斯托斯制造机器人的参照样本，不过后来被火神抛弃在了沙漠中。再后来莫卡斯特找到了他，以火神的命义让他创造一群没有思想的杀人机器。当他看到莫卡斯特的书信，才知道自己落进了骗局，于是决定破坏自己创建的军队。

而火神所创造的完美机器人——塔罗斯，由于诸神的嫉妒被废弃到了沙漠中，那些“原型”所创造的杀人机器把它的残骸当成神来崇拜，将它葬在一座墓穴里，并在墓穴入口派驻一只机械怪兽防守。

离开这座洞穴，前往地图南端找到塔罗斯所在的洞穴（地图B处），进去之前必须解决掉一只巨大的机器怪兽，这个44级的家伙形似蜘蛛，打起来有些麻烦。建议等级提升到40级后再挑战，战斗中它会陆续扔出红绿两种水晶，绿色水晶会给它回血，红色水晶会计时引爆，给主角造成伤害。战斗时观察它的下方，出现柱子时表示它在往外面放水晶，这时暂停战斗观察四周，在水晶出现的第一时间冲过去将它砍掉，否则机械怪的血量会持续回复，前功尽弃。


在洞口解决掉一只机械巨怪

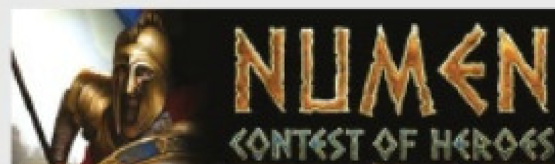

吹响机械号角开启机械工厂的大门

将机械怪兽打倒后进到洞穴里，杀到末端，发现棺材里的碎片不是塔罗斯，只是一些碎石头，于是返回西边的洞穴找“原型”质问，得知有个神秘的人将塔罗斯给救走了，那个人在与怪物战斗的时候，好像有什么发光的东西掉落在沙漠里了。来到洞穴外，杀野人拾得一枚发光的斗篷胸针。

返回赛伦尼，到海边找船夫里西科斯谈话，给他看过找到的胸针，他说曾经送过一个穿斗篷的神秘人出海，他还带着一个用碎布片包裹严实的人，他们去了斯塔吉拉岛屿的海岸，主角于是支付了650银币赶往那座岛屿。

据“原型”所说，在平原上有座机器人工厂，需要一种特殊的道具才能打开大门，此任务建议等级50级以上再接。动身前往地图的东部（地图C处），杀机器人掉落机械号角，前往工厂大门前吹响号角，大门缓缓开启。

在迷宫的东部大厅，大群机械兵守卫着几只宝箱，一旦接近它们会蜂拥而至。解决完到里端开一只宝箱，里面有金色的死亡项圈，游戏中的最强饰品。这里大厅的宝箱和敌人可以无限刷新，如果看到宝箱没刷出，退出迷宫重进即可。这里的“蓝装”和大药瓶的掉落率很高，能打到戒指、护腿、护腕和鞋子的“蓝装”。



赛伦尼

在村庄里和米纳科斯交谈，得知他不久前派出一支商队前往埃及王国的腹地，据说他们在那里发现了古代陵墓，后来商队满载着货物踏上归途，最终迟迟也没有归来，因此委托主角前往沙漠帮忙寻找商队。

前往东南山谷的休息点附近找当地的土人哈格伯，央他带领前往发现尸体的地方。

来到新地图“迷失远征”，在地图的东南角找到隐藏洞穴，在二层地牢的几具骷髅附近找到一只小盒子，从中拿到一张便条，得知商队是被两名土人出卖的，他们逃进沙漠被野蛮人追杀，从而逃进了这座山洞。回到休息点和哈格伯说话，返回到赛伦尼向米纳科斯报告。

再次与米纳科斯交谈，得知他的商队所丢失的货物在外地出现，他委托主角去找到那些盗贼鼠辈，对话时不必理会他贪钱如命的性格，爽快地答应帮助他，这里一旦选错就会中止任务。休息到晚上，在传送门附近找到徘徊的切伯斯，他要带主角去看些东西，答应跟他去，得知货物藏在地下洞穴里。

杀出洞穴休息到白天，将发现的线索向米纳科斯汇报，得到50银币的报酬，这时如

果坚持要更多，会得到100银币。

在晚间到灯塔附近和看守人波利达姆纳说话，她想要合成一种叫夜酒的油，需要找到四只贝壳和五颗沙虫牙齿。休息到白天，在村庄的海边收集光滑的贝壳，而沙虫牙齿需要在离情平原上杀野人获取，在遇到“原型”的那个洞穴外的野人必会掉落。收集完道具后返回赛伦尼，在晚上找波利达姆纳交谈结束任务。

在完成上面的“夜酒”任务后，同样在晚上找灯塔看守人波利达姆纳说话，受托前往埃及王国寻找失踪的兄弟皮克塞斯特尼斯，他和米纳科斯的商队去了埃及沙漠，担心他已经遭遇不测。在几个月前，她兄弟在一艘船的残骸里找到奇怪的装置和几张纸片，它们好像是指引前往某座隐藏的岛屿。


在迷失远征地图的洞穴里找到商队的尸体

到休息点找哈格伯谈话，传送到迷失远征地区，在离休息点不远的地方有两堆巨兽骨架，在附近能找到被流沙掩埋一半的尸体，调查他拿到一件航海装置，然后用身上的铲子将他埋葬起来。返回到赛伦尼，在晚上找波利达姆纳交谈，得到航海装置的使用说明。

由赛伦尼通过传送门回到玛切达，再由码头返回到勒罗斯（出生地），在地图东边的码头找船夫塞拉俄斯谈话，花800银币前往睡神之岛。



睡神之岛

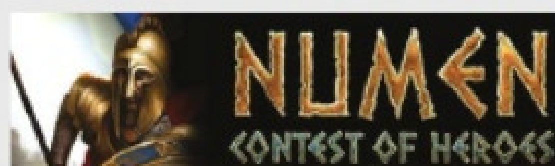

为奴隶释放石棺里的灵魂

在岸边遇到守卫，谎称自己是受到诅咒流落到此地，得知守卫在岛上找到一座古代睡眠之神的庙宇，在修缮时遇到一些鬼魂，需要主角去清理一下。

进入地下神庙，里面是45级左右的不死仆人和睡眠幽灵，杀够15只后返回海边和守卫交谈结束任务。

在神庙门口遇到一名奴隶，得知由于清理了里面的幽灵，他们又得开始辛苦地劳作了，他们正计划着逃离这里，为了准备逃亡需要一些时间，因此委托主角将神庙石棺里的幽灵释放出来。

返回神庙，在迷宫的西南墓室对两具石棺说出咒语，返回神庙门口和奴隶说话，得到一把主角职业所用的金色武器。神庙是个不错的练功场所，在这里可将等级升至50级左右。



巨蟹的巢穴


杀沼泽巨人拿取生命元素光球

在伊姆布罗斯或迷失远征等地图上杀怪时，有几率掉落一张血迹斑斑的卷轴，阅读上面的文字，上面提到巨蟹和一笔宝藏。前往玛切达找竞技场船夫交谈，原来他和某个家伙曾在海上找到一个藏有巨蟹的洞穴，于是花费500银币央求他摆渡到那里。

到达洞穴后船夫警告主角，要先复活附近的被巨蟹吸光能量的怪物，才有可能打败巨蟹，因此需要寻找拥有相同生命元素的怪物。首先由玛切达的码头前往伊姆布罗斯，杀沼泽巨人拿到巨人的生命元素球。再由玛切达的传送门前往赛伦尼，与休息点旁的哈格伯说话前往离情平原，杀沃菲尔野人随机掉落生命元素球。返回塞伦尼，在海边找船夫里西科斯谈话，来到斯塔吉拉海岸杀鸟身女妖随机掉落生命元素球。收集齐三颗元素球后返回到洞穴，察看一下地图，洞里分为四个区域，左上角是巨蟹所在地，右下角则是三个被吸光能量的怪物，用身上的生命元素球分别复活它们，杀掉后拾取到三份奇怪的血液，再将血液合成为一份药水。

将等级练至70级左右，最好在前去打三头犬的时候，在艾达山雪原打石头和巨人练级。打螃蟹的难点在于它会释放吸血魔法，如果身上有之前合成的药水，就可以解除掉吸血状态，并且还会恢复一定的血量，这样打起来就会轻松许多了。

从螃蟹身上能掉落黄金装备——宙斯肩铠，装备需求等级72，体质109，法师职业会比较郁闷。



斯塔吉拉海岸

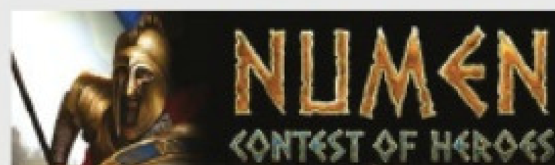
在塞伦尼的海边找船夫里西科斯前往斯塔吉拉海岸，在岸边的树林里遇到一名英雄，交谈后得到卷轴碎片。沿着海岸线一路杀鸟身女妖和蜘蛛，在地图西北角遇到另一名英雄，对话可以选择和他合作，两人把身上各自的卷轴拿出来，得知需找到红色羽毛和某种仪式的面具，这里可选择找羽毛还是面具。打羽毛的话，沿路杀鸟身女妖随机掉落，总共要收集四根。若是找面具，需要切换到晚上，在海岸某处有发光的地方用铲子挖掘。拿完道具回来找那名英雄谈话，将两件道具合成为羽饰面具。


岛上海岸线遍布着鸟身女妖和蜘蛛怪

沿小路往回走，在路边找到一块奇特的发光石头，将羽饰面具放到上面，在旁边找到一个洞穴入口。进入洞穴和那名英雄分道扬镳，在路上看到那名英雄落入陷阱负了重伤，这里可选择救或不救，弃之不顾的话会得到神祇的好感度30点。在洞穴深处找到盗贼之王奥托吕科斯（牧神和雪神之子），他不肯说出塔罗斯的下落，只好放手一搏。

当盗贼之王的血量剩下两成时会幻化分身，这时继续打血少的真身，就可以打倒他。盗贼之王说出他受一位神秘人的指使，和塔罗斯一起偷盗那把诸神都会感到恐惧的镰刀，以引起父亲和诸神的关注和欣赏。当他和塔罗斯盗窃成功后，那个神秘人夺走了镰刀，他知道自己犯了大错，只好隐居在这座洞穴里躲避诸神的责罚，而塔罗斯已经被他拆解了，避免他过于强大被他人所用。

交谈后得到一枚偏斜之戒，当初是和镰刀放在一起的。主角没有杀他，相信会有其他人来主持正义。在洞穴里有只宝箱必出55级左右的蓝装，可以多刷几遍。



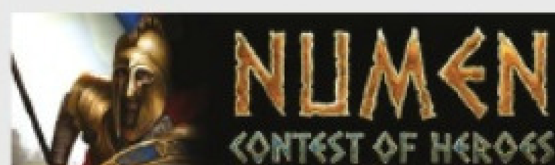
伊姆布罗斯


在迷宫里寻找三份海盗的水源地图

回到玛切达，由码头乘船前往伊姆布罗斯去见先知米沙里卡，求她最后一次帮忙。先知说洞里进来很多海盗，她需要利用他们来吓走外来的冒险者，不过海盗已经开始计划着对付先知，需要给他们一点教训。先知让主角前去拿取海盗的三张水源地图，这样就可以钳制那些海盗了。

现在退回到山洞的入口，还记得当初骗那名竞争的英雄往右边走的那条路吗？现在就走那边，里面是53至55级的海盗和骷髅术士，在入口处还能看到那名英雄的尸体。分别在迷宫的东北角、西南角和正南的通道末端开箱子拿到三份地图，返回去交给先知，先知决定帮助主角搞清楚和奥托吕科斯会面的那名神秘人的身份。为了进行一场重现过去的仪式，她需要一只牛头怪的血液，牛头怪在阿卡迪亚的拉比林特斯迷宫里。

返回到主城玛切达，在码头和船夫说话，选择“想去正常路线无法到达之处”，再选择前往阿卡迪亚。

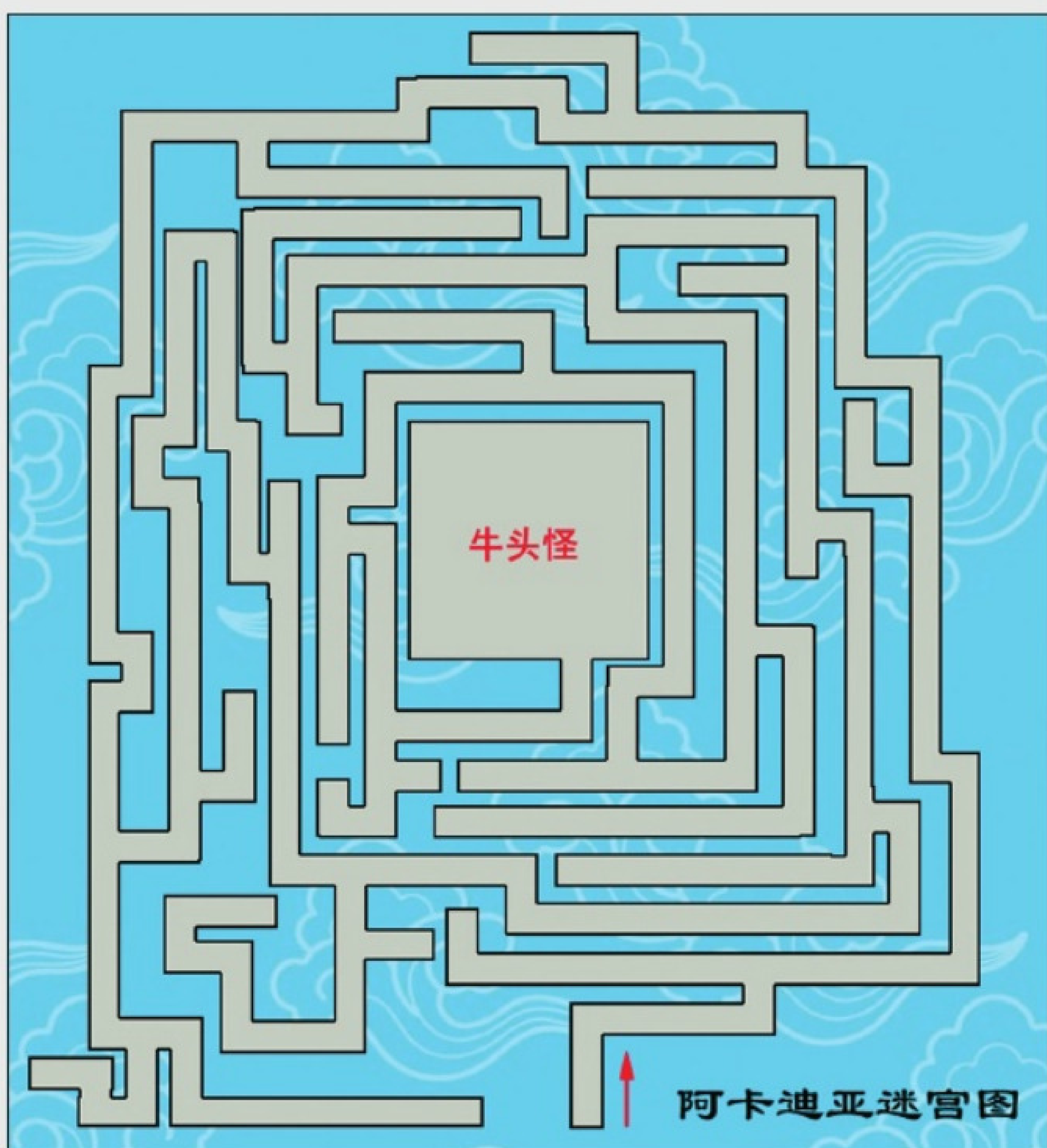


阿卡迪亚


在这里可以选择是否与强盗合作

这里是54～57级的蝎子，主角可把等级练到60级左右。在休息点会遇到另一名竞争的英雄，他是来找牛角的，不过对话不影响任务和剧情。往前到峡谷路口遇到强盗，主角要求和他们的头目说话，原来他们也在寻求牛头怪的血液，这里如果答应杀掉牛头怪后分他们一半血液，则会被他们送往拉比林特斯迷宫，当然也可以拒绝他们的要求直接杀进去。

在地图的南部找到洞穴，这里是一座庞大的迷宫，路径曲折繁杂，没有地图的话耗时良久，会是玩家的梦魇，因此笔者精心绘制了迷宫地图，以解玩家



之危。到达迷宫中心大厅找到牛头怪，挑战它的时候，四角会出现骷髅弓手，要优先清理它们，然后再单挑牛头怪。牛头怪在战斗期间时而发出沉闷的低吼，听到吼声要立刻跑开，伴随着它的跺脚，坠落的石块砸落身前，如不及时躲闪，会被砸掉大半的血量。打倒牛头怪后搜刮尸身，拿到牛头怪的血液，还有一些蓝色装备。

离开迷宫返回到主城玛切达，再由码头乘船前往伊姆布罗斯见先知米沙里卡，她使用牛头人的血液看见了一些影像，那个神秘人拥有巨大的三头犬，样子很像是地狱看门犬，它的名字叫俄耳托斯，如能找到它，也就能够找到它的主人了。



亚马逊之岛斯基罗斯

在前往艾达山之前，不如先到这座岛屿解支线任务，提升一下等级。这座岛屿上的居民大多是妇女，她们敌视一切外来的男子。在海边遇到一名叫阿克勒提斯的男子，他本来跟随探险队四处旅行，被一名花言巧语的女子哄骗流落在这座岛屿上，不久他们遭到了伏击，那名女子也露出了可怕的真面目。所有的人中只有他逃出了伏击圈，他暗中跟踪那些妇女们，发现同伴们被她们放进大锅煮熟来吃，而那个叫凯莉斯的女子还疯狂大笑，他发誓要报这个仇。


在亚马逊岛上生活的都是对男人怀有敌视之意的妇女

主角听了他的陈述，答应帮他报仇。前往岛屿的北岸村落打败凯莉斯，如果选择杀掉她，可以从阿克勒提斯那里领到金钱和经验；如果选择放过她，她会请主角前去杀掉她的姐姐。她姐姐领导着岛上所有的妇女，并拥有一只可以驯服野狼的口哨，如果能把口哨带给她，就会得到丰厚的回报。

在岛屿的中部找到隐藏的洞穴，往前清理亚马逊教徒和女巫，在洞里找到亚马逊人的族长安提拉，杀掉她得到一个卷轴，上面写着族群的神圣口哨埋藏在尽可能远离洞口的地方，离开前在这里的枯树下挖到一枚蓝色戒指。前往洞穴的最东端，在墙角的位置挖掘能得到一只哨子和一个卷轴，卷轴上姐姐写着要把哨子和部落的领导权交给妹妹凯莉斯。

回去见凯莉斯，她不肯支付报酬，选择杀掉她，可以拿到一个蓝色的头盔。



艾达山


在冰洞里斩杀三头地狱犬

由主城玛切达的码头前往雪山帕纳索斯，再由这里的传送门前往艾达山，在这里打雪之巨人和石头怪可以将等级练至70级。在雪地里遇到守卫格阿西斯，还有家乡的里奥多克勒斯，他们都在这里发现了三头犬。

在地图的西边找到隐藏的洞穴，在里面杀掉74级的三头犬俄耳托斯，然后沿着冰洞的小路走过去，来到一片新的洞穴迷宫，里面都是74～76级的怪物，在这里努力把等极练到80级左右。经过漫长的厮杀，在迷宫的末端打一只79级的熔岩石头怪，而后穿出洞穴来到吉歇拉。





吉歇拉


使用偏斜之戒创造防护力场反弹巨人吉里昂的攻击

这里是一片熔岩地带，在这里打石头怪将等级提升到80级以上，然后跑到中央平台找手持克罗诺斯镰刀的巨人吉里昂，这个三体合一的家伙有81级，主角最好将等级练至相当再挑战。战斗的时候将之前从奥托吕科斯那里拿到的偏斜戒指装备上，在他手里的镰刀发出红光准备挥砍的时候，使用偏斜式戒的技能创造保护力场，将镰刀的伤害反弹回去。

主角终于将这个家伙打败夺回了镰刀，并将它献给信奉的主神。一切回归平静，一位英雄从所有竞争者中脱颖而出，现在该是庆祝团聚的时刻了。P

林晓：网络游戏的未来会怎样？本期这篇小说中描述的情况，我认为真的是不会出现的。网络游戏每年给社会贡献了巨大财富，提供无数就业机会，带动相关上下游产业，如此兴旺发达的市场怎会轻易就被取缔？所以玩游戏的人很少会想到，如果网游被取缔，他们的生活将怎样？如果网游被取缔，他们将为什么而生存？换个角度来说，到底是什么原因，才令玩家不顾一切地沉迷于网游，宁可面对虚拟世界的数码Boss，也不愿挑战现实世界的真人？

小说最后的转折，想要解答我的问题。这个答案我并不觉得好。那么你认为呢？



最后的网络游戏者

（注：本小说纯属虚构）

■山东 李纪元

“小A今天没来？”我皱着眉头敲出几个字。

“他被剥夺游戏权了。你不知道？限制的年龄段又调高了，28岁。”屏幕上的老K头上冒出几个字。他在游戏里选的角色是侏儒，完全无法和他平日五大三粗的司机大佬形象联系在一起。

“又调了？”我吐了口烟圈，气愤地敲击着键盘。

几年之前，一家全球性的研究机构出台了一份有众多学者参与，范围覆盖全球的重量级研究报告，其中显示网络游戏给社会和经济造成的负面影响已经严重危及到人类社会的进步和发展。联合国为此出台了一道限制令，开始在各国对网络游戏实行严格的限制措施。

最先被剥夺网络游戏权的当然是青少年，之后随着各种五花八门的理由出台，年龄段逐步升级，眼看8到80岁将无一幸免。除年龄之外，职业和收入也是决定游戏权的重要因素：无业游民被严格划分在禁止游戏之列，据说是因为网络游戏会影响找工作的积极性。

从这点来说，已经失业在家三个月的我属于典型的“非法游戏者”。一下子站到法律的对立面，我确实有点害怕，但怕过后，游戏照旧。我相信人的意志力可以戒掉烟，可以戒掉习惯，甚至可以戒掉毒品，但你没法戒掉一种感情。

如果把我32岁的人生拍成一部电视剧，去掉游戏，那剩下的部分基本上就相当于插播的广告——还是脑X金之类制作得特恶心的那种。现在这款网络游戏我已经玩了五年，没有限制令之前，它是全球最火的一款网络游戏。我在上面认识了小A，老K，还有几个朋友。大家组了个公会，算是比较精英那种。某一次副本更新，我们还抢到了全亚洲的FD纪录。那时的心情，就像泥盆纪第一次来到陆地上的鱼，生命一下子变成了真实的东西。

一道强光扫过我的房间，把我拉回了现实。我赶紧把烟掐了，把笔记本合上。窗外纠察队的直升机急速飞过，我的心立刻砰砰跳个不停。理论上，他们的使命只是抓未成年的“非法游戏者”，像我这种因无业而“非法”的家伙一般留给街道办处理。但现在正值严打期间，一旦被抓肯定会被直接送到“新生基地”。

我可不想进去。

那个地方曾经被传扬得非常可怕，但最近随着正面报道的增多，公众对它的印象也渐渐转向类似夏令营或者疗养院之类的地方。但它的前身，由某知名医生牵头创立的“网瘾改造中心”却是个不折不扣的人造地狱，里面采用的尽是电击之类匪夷所思的治疗手段，进去的人往往被折磨得不成人形。后来查明该医生系电工出身，从网上买了假文凭后招摇撞骗成了名医，该中心为此被关闭了一段时间。但限制令出台后又重新恢复，由国外的专家领衔，改名为“新生基地”，意即重获新生。“新生基地”的治疗手段是通过最新的磁共振技术来影响大脑的海马区，最终破坏掉关于网络游戏的记忆。电视上曾播出过不少受过治疗的“患者”的专访，每个人都一副痴痴傻傻的表情，记者问他们最喜欢什么，支吾了半天说喜欢喜羊羊和蓝猫。

有一次我在电视上见到了小E。她曾是我们公会的副会长，一个为了打通副本可以24个小时泡在线上的狂热玩家。年龄限制调到25岁时，她还只有24岁。一次偷偷出来玩游戏时被纠察队抓到了，之后就被送进了“新生基地”。那天她出现在电视上，说经过治疗后，她对网络游戏的记忆已

经很模糊，拼命去想的话，会有恶心的感觉。我看着她说话时那懒懒的，什么也不关心的表情，想起有一次她失恋，在语音频道里用前男友的名字给每个怪标记，那天晚上的副本打得一塌糊涂，但每个人都很开心。

最近风声越来越紧，上线的伙伴越来越少。游戏商已宣布停止官方运营，游戏设计师亲自把资料转给了死忠玩家运营的私服，我们这些人才得以继续玩下去。老K前几天跟我说，很有可能下个月起会发起全球性的全面禁止网络游戏运动。那样的话，估计一个月之内，这项存在了还不到二十年的娱乐活动就会彻底成为人类文明史上的一个黯淡回忆。



晚上我接到了小A电话，让我去和他见一面。我匆匆出门。夜色下的城市依旧忙碌，有无网络游戏，对大多数人的生活没有一丝影响。夜总会和各种高级会所门口朝着豪华车驶来的方向敞开，出入的男女衣着华丽。我对他们并不羡慕，只是有点悲哀。有钱人开奔驰，穷光蛋打Boss，本来就是万物生长一般自然的规律。但对那些喜欢代替自然制定规则的人来说，穷人的生活和小麦的基因一样，都是需要被人工改变的东西。

我在网吧门口见到小A，他脸上还留着胡子茬，眼里似乎燃烧着一团火焰。

“走，赶紧上线！今晚上一定要打倒泰坦！”他一见到我招呼都来不及打，急匆匆拉起我的手要进网吧。

“等等！”我一把拦住他，“在这么明显的地方？你别忘了现在你是‘非法’。”

“我已经被捉过一次了，”他低声道，“我明天就要被送进‘新生基地’。今晚我是偷偷跑出来的。”

“你疯了！你知不知道你要是再被抓住，就会被当成‘重度患者’，”我沉声道，“到时他们不单会用磁共振，甚至会在你的海马区种下新的神经元，把你的旧有记忆整个删除掉。”

“我知道，”他声音十分坚定，“所以我们今晚必需打倒泰坦。不然我一生都会遗憾，”说到这他惨然一笑，“最可怜的是，我到时连自己为什么遗憾都不会记得。”

泰坦是这个游戏的终极Boss，此时此刻，几乎全世界的网络游戏玩家都在日以继夜的攻关，以求用对它的FD来成就最后的疯狂。

我没再说话，随他走进了网吧。这家网吧的老板大J是我们公会的一个官员，以前公会大小聚会都在这举行。尽管现在全面禁止网吧里装载游戏，他还是我行我素，因而全城的网游玩家大多啸聚于此。

我见到了包括老K在内的几乎所有公会成员。主力得以保存，也是我们抢FD的一个资本。小A找了一个座位，来不及坐下就去打开机器。我也不再犹豫，立刻上线。



我们灭了一个晚上，终于还是没打过泰坦。第二天小A把他的号留给我，头也不回地去了“新生基地”。再见他时已是几个星期后，连我的名字都已不记得。

全球性禁止网游的消息很快就浮出了水面。眼看大限将至，许多人终于铁了心退出网络游戏。老K揣着2万块钱棺材本，跑到越南去了。公会里其他成员走的走，散的散，我也暂时息网，重新找起了工作。一回到社会，我才发现随着限制令的深入推行，公众渐渐用一种过街老鼠人人喊打的眼光来看待网络游戏。与网络游戏沾边的人，也散发着一股老鼠屎的气息，到哪儿都不受欢迎。在一家公司面试的时候，我被一个面试官百般套话，终于和盘托出自己待业期间一直玩网络游戏——本来嘛，在其他娱乐如此昂贵的当下，一个家里蹲如果不玩网络游戏，估计只有靠打家劫舍消磨时间了。那个面试官表面说欣赏我的诚实，但一转头就把我的简历扔进了垃圾桶。

我曾在一家贸易公司待了五年。老实说，我并不讨厌那种地方，还有那里面的人。但如果要我回去和他们待在一起，你必须用枪指着我，或者我实在穷到没米下锅才行。网络游戏里也有很多混球，但你可以毫无顾忌地一脚踢飞他们，或者自己闪到一边去。我的前女友对我说，我不应该这样逃避社会，逃避现实。可现实是，我不会活上一万年，我能度过的时光不足以让世界上最晚开的花朵开放一半，我必须把光阴用来和自己喜欢的家伙们待在一起。

过了一两个星期，工作依然没有着落。我看着风声好像松了点，就忍不住上游戏去看了看。结果被登门突击检查的纠查队逮个正着。本来要送我去“新生基地”，但据说那里已经人满为患，而我假装新人玩家装得还挺成功，便将我延期发落。但我不得不上一个电视访谈节目，在里面扮演一个浪子回头的网络游戏痴迷者。当主持人向观众介绍我是无业游民的时候，对面席上一个家长立刻跳起来叫道：“看吧，玩网络游戏的都是这种人。有哪个成功人士会玩网络游戏？”我心想：天啊，当然不会有成功人士来玩网络游戏。就像我也不会去玩成功人士玩的游戏，每个人都应该玩自己的游戏。一个家长在节目里声泪俱下的诉说起自己的儿子怎么玩网络游戏怎么从此学坏。我看着她，觉得对她很抱歉。我很希望她的儿子从来没接触过网络游戏。那个孩子可以接触别的什么东西，但我真的希望不是网络游戏。

全球性的禁止令颁布前一天，领导这一法令实施的联

合国官员T教授和游戏公司的首席设计总监S先生举行了一次没有产生任何现实意义的电视辩论。T教授提到了一本叫作《麦田里的守望者》的美国小说，说他像小说里的主人公一样，当孩子们在麦田里玩耍时，他想充当一个站在悬崖上的守望者：如果孩子们往悬崖上跑，他就把他们接住，再把他们送回麦田里。

“不，先生。孩子们在麦田里玩得很高兴。”S先生面无表情地说，“而你，正把他们抓起来往悬崖下丢。”



我穿着一件大风衣，怀里裹着笔记本电脑，眼睛不时警惕地望向四周。这是禁止令颁布的第九个晚上，街上的巨幅电子屏幕反复播放着执行机构的最后通碟：今夜抓捕行动将达到高潮，明天天亮之后地球上不允许再有任何一个网络游戏玩家。街上到处是纠察队的人，还有许多市民志愿者。不时有人被从房子里拖出来，被砸碎的电脑随处可见。有几个年青人坐在街道中央，面前摆着笔记本电脑和几桶汽油，大叫着要和网络游戏一起死去。包围他们的纠察队员害怕他们真的自焚，不停地喊话劝阻，但后来渐渐失去了耐心，就开始投掷催泪弹。那几个年青人被催泪瓦斯一熏，顿时难受得倒在地上，一边打滚一边大喊大叫。纠察队员上前把他们制住后，才发现他们根本没准备打火机。这很让人松了一口气，我指的是这些孩子只是打算用魔法来把自己点着，而不是用飞机和几十条人命去撞个大楼什么的。

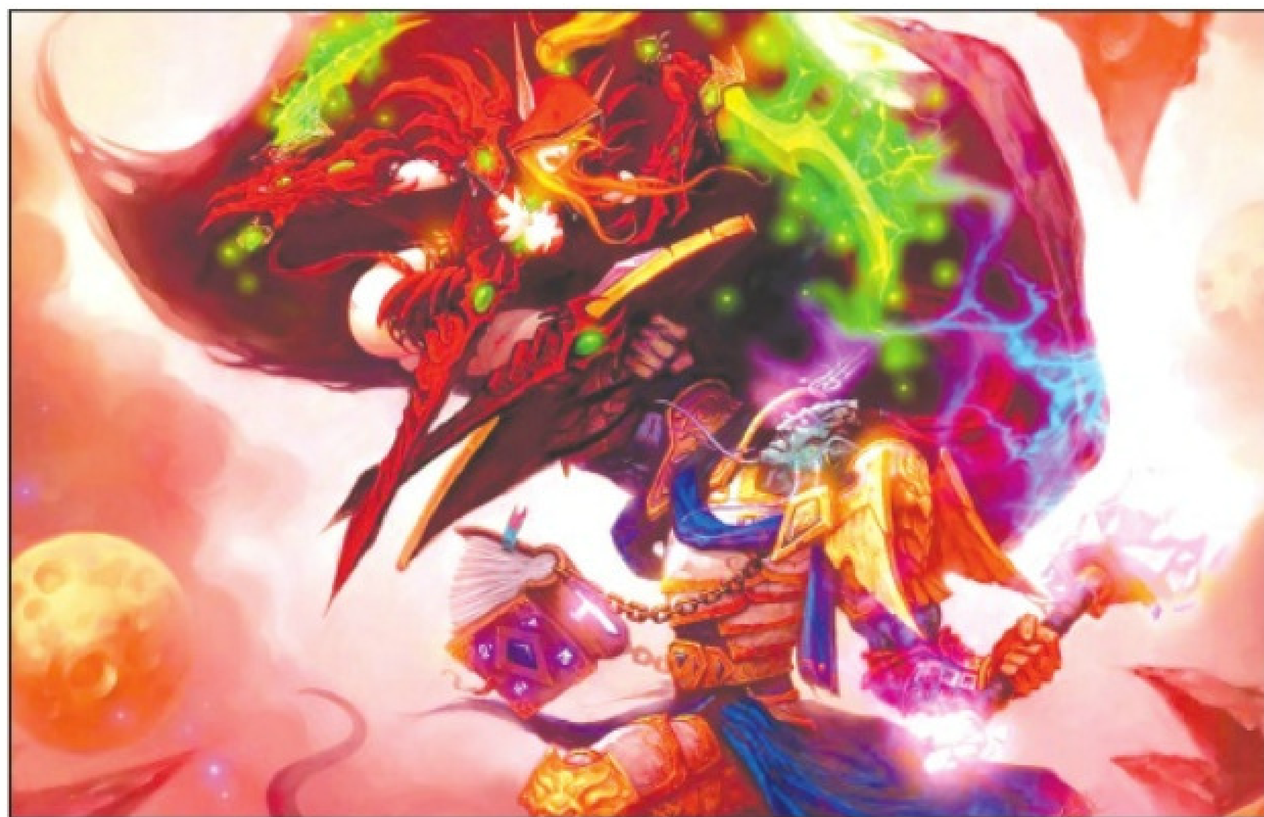
我一路跑到大J的网吧。那里没开灯，黑漆漆的，只有大门和平时一样敞开着。我借着手机的光走到二楼，大J正坐在一台开着的电脑前抽烟。他穿一身游戏里的盔甲，旁边放一把玩具双手剑，看上去有点滑稽。这套打扮我曾见他穿过，是在一个Cosplay的聚会上。

他看到我，显得有些惊讶，又像长舒了口气：“你怎么跑我这来了？看你没上线，我还以为你被抓了呢。”

“我家三天前就被抄了，”我叹了口气，“这三天我一直躲在下水道。本来想上线，但那里没信号。”

我说完走到他的电脑前，查看线上的情况。服务器上意外地聚集了数量前所未见的玩家。所有的精英玩家自发的组合在一起向泰坦副本展开进攻。每时每刻都有人从线上消失，然后再也不见上来。

“这里不宜久留，我劝你赶快去世界大厦。据说我们的人把那的天台占领了，纠察队不敢轻举妄动。有可能争取到FD泰坦的时间。”他起身道。



“你呢？”我说道，“你穿成这样想干什么？你不和我一起走？”

“不，”他扬了扬那把双手剑，“我哪里都不去。这个网吧有太多的回忆，我不能把它留给他们。”

这时外面穿来一声大喊：“里面的人听着，你们被包围了。再不出来我们就冲进去了。”

“你快走，从那里的窗子。”大J指了指后面的厕所，“我来挡住他们。”

我看了一眼他手中的玩具双手剑。我知道在游戏里和人PK他从没有输过，但我不相信他真的能挡住哪怕一个纠察队员。在这里他没有治疗的魔法，也没有护体的圣光。他就像是一可怜的国王，不慎走出了自己的国土，从此将要被永远囚禁在异乡里。

楼下传来急促的脚步声，大J大吼一声，提起剑向楼梯口冲过去。我不再迟疑，抱着笔记本飞快冲向厕所。在我就要从窗子里翻出来的时候，我听到几个纠察队员的怒吼，然后是大J的惨叫，他们对他用了电棒。

我直奔世界大厦，一路上看到不少玩家在和纠察队、市民志愿者对峙。街角，有几个年轻人拿着木棍，环绕一个戴眼镜的小胖子站成一圈。那个小胖子在他们的护卫下飞快摆弄着笔记本，而他们外面围了一大圈纠察队员和市民志愿者。那几个年轻人显得很害怕，但并没有退缩。其中一个带着哭腔喊道：“求求你们，让他打完这个，用不了一个小时。他是最好的牧师，他们需要他去打泰坦。我们打了快六年了，我们只想……”没等他絮絮叨叨地把话说完，一个志愿者忽然挥舞起手里的什么东西，“叭”的一声，那个小胖子的笔记本掉在地上摔得粉碎。纠察队员们一拥而上。后面发生的事我已不忍心再看。

当我一口气跑到世界大厦楼下时，这里已经乱成了一团。无数的纠察队员，志愿者，玩家在追逐，叫骂，扭打着。门口被玩家占领了，我不顾一切拨开人群，冲了进去。只有一台电梯直通天台，里面已密密麻挤满了人，一个拿着玩具战锤的大汉守在门口，大喊只有级别足以打倒泰坦的高级玩家能进去。我的号装备还差一点，于是我报了小A的ID。他用手持电脑上网检查后放我进去。电梯门即将关闭的一刻，他忽然低声道：“兄弟们，就看你们的了。”

电梯一直上到89层高的顶层天台。我跑到天台的围



栏边向下看，纠察队和志愿者已经控制住了局势，他们的人不停往大门里涌。我回头看向四周，天台上大约有四五十人，大多数是年轻人，也有些中年人，都在专心致志的打泰坦。我突然感到有点疲惫，无心打开电脑，便默默点了根烟，靠在围栏上抽起来。天台的风很大，俯看下面那些遥远的街灯，感觉这里既像世界中心，又像世界的尽头。

突然，一道探照灯打了过来，几架直升机从远处朝我们飞来。那灯光仿佛把天台变成了一座壮丽的舞台，我的胸中顿时涌起一股激烈的情感，忍不住朝天空大声的叫喊起来。我喊着游戏里的口号，还有老K，小A，大J他们的名字。一架电视台的直升机立刻把镜头对准了我，我知道全世界有无数双眼睛正在看着。我叫得更大声了。

“FD了！我们把泰坦FD了！”突然有人大声叫道。人们激动起来，涌向发声之处。

我也赶紧跑过去看，那一队人的笔记本屏幕上赫然是被推倒的泰坦。围着他们的人群顿时爆发出一阵欢呼声。我也跟着欢呼起来，眼睛都湿润了。

这时，直升机那边传来严厉的声音：“你们被包围了，赶紧投降，放弃网络游戏！目前网络游戏已经在全球被彻底取缔了，你们是地球上最后一批‘非法游戏者’！”

天台上的人群安静了下来，每个人脸上都带着不可思议的表情。我知道那个人说的是真的，这一刻，我们已经是世界上最后的网络游戏玩家了。我抬头看了看天空中的月亮，不知道一亿年前的白垩纪，它照在那群最后的恐龙身上时，是不是也和现在一样明亮和皎洁？

一千年后。

小汤姆和同桌的艾伦在课堂上偷偷连通了彼此的量子脑，潜入普朗克尺度[①]下的微空间进行冒险——这是目前孩子们最流行的游戏。

萨拉老师发现后，当场切断了他们的连接，气鼓鼓地道：“我说了多少次，不准在我的人类文明史课上玩这个。”

“老师，”小汤姆垂头丧气地说，“对不起。”

“现在，把注意力转回书本上来，”萨拉老师提高声音道。她并没有真的在发声，只是通过量子纠缠的方式把意识直接传入孩子们的量子脑中。“在‘大灾变前的人类古文明史’这一章。我们要讲的当时人类社会流行的一种娱乐方式，网络游戏。这种娱乐方式在大灾变发生的同一年，即2012年被世界范围内禁止了，理由是……”

“老师，我有问题。”艾伦突然插话道，“为什么当时的人类要进行这么愚蠢的娱乐？一群人分散在天涯海角，互相看不见对方，靠外在的网络连接在一个虚拟的世界里与一些虚拟出来的怪兽战斗，这到底有什么好玩的？他们为什么不把彼此的量子脑联在一起，一起探索真实的世界？

萨拉老师笑了出来：“孩子，当时的量子力学不像今天这么发达，人们不能到达普朗克尺度这样无限微小的世界。对当时的人来说，世界就是你用肉眼能看到的这个粗糙简单的宏观世界。千篇一律的工业化和低下的生产力让每个人的生活都单调，重复，了无新意。网络游戏给他们提供了脱离现实的新鲜感。但这并不是最重要的。网络游戏最神奇之处，在于给当时人类普遍罹患的一种疾病带来了一线希望。”



“什么疾病？”

“孤独。”萨拉老师缓缓道，“这个病在几世纪前人脑量子化后已经被完全消灭了。但在一千年以前，人们被空间的距离隔绝，社会上存在着阶级，贫富，语言等等各种差异。人与人之间很难真正读懂对方，成为彼此的朋友。在这种环境下，每个人都有可能患上‘孤独’这种疾病。”

“所以他们将自己放在一个虚拟的空间里，结果反而更能够了解彼此，坦诚相待？”

“没错。”萨拉老师点点头。

孩子们陷入了沉默，过了一会，汤姆小声道：“那时的人类真是太可怜了。”**（全文完）**

注解①普朗克尺度：量子力学中的一个常量，远远小于原子核的尺度。比普朗克长度更短的长度是没有意义的。

6月下的杂志里，首先《淘宝网购之惑》用塔罗牌拼出了淘宝网当下的种种怪现状，不禁感叹网上购物的蛋糕越做越大，在服务和法规上却实在有待完善。这边上海世博会方兴未艾，那里南非世界杯又战火重燃，虽然无法亲临现场感受气氛，幸好发达的网络让人足不出户就能知天下事。Office2003的技巧还没有挖掘透，Office2007、Office2010又翩然而至。尽管一时半会儿用不上，但还是很感兴趣，尤其是字帖功能，让人回忆起一笔一画描红的幼年时光。（浙江 乐乐）

6月是世界杯月，全世界为足球疯狂的日子，《大众软件》也不例外。6月上的《大众软件》还只是世界杯的预热，6月下的《大众软件》算得上是世界杯的专刊了，从电脑软件、网络和游戏方面谈世界杯，真是个好想法，因为现在的年轻人的体育精神加强了，没有中国队，年轻人也一样支持足球！而我也是其中的一个。6月下的杂志里关于游戏方面的内容也很精彩，给了热爱游戏的朋友更多的交流机会！

我个人认为杂志上可以加强关于照相方面的知识介绍。现在喜欢去野外散心的人越来越多，那里没有了喧闹，只有清静的头脑和快乐的心情，想做什么就什么，拍拍照片放松自己，需要多一点摄影摄像方面的知识。当我有时间的时候我会找一个空间给自己，好好享受，提上自己的那台旧旧的照相机去野外好好地享受一下大自然！（网友 钟均）

林晓：6月的杂志有一点夏季的燥热，没法子，世界杯来了，总不能要求大家安安静静地看球吧，虽然不能也拿个呜呜祖拉狂噗一番，跺脚摔杯子喊叫抱头叹息等等的动作还是可以做的。好在狂欢也就是一个月，大家还是会回到正常的生活状态之中，比如休闲的时候就不再关心足球，而是像钟均那样拿个相机外出欣赏大自然了。说到照相方面的知识介绍，7月上的杂志里就有一篇《数码相机新手成长指南》，编辑部中的某人还亲自出镜演示摄影技巧，哈哈，文章很适合初学摄影的朋友一读呢。



不知道有一些游戏理念或者游戏创意怎么才能传达到那些游戏公司？是否大软也是一种途径？（网友 zx2cyj1314）

林晓：游戏公司在网上都有官方主页，上面应该有联络方式什么的，直接给他们写信，试试看说出你的意见或者建议。当然，通过大软传达也是个办法，我们的确和许多游戏公司保持着良好的关系。不过，不管通过什么途径，石沉大海这种事情是有可能的，指望对方立刻对你的创意感兴趣也不现实……

我在杂志上没有看到（或者说找到）投稿须知之类的提示。所以想问下，如果想给游戏剧场投稿有什么要求么？比如说字数，题材之类的。还有就是怎么投稿，电子版可以么？（网友 sandns）

请问贵杂志是否需要DotA小说？“星际2”小说？如果需要，投向那个栏目？有没有要求？（网友 35196）

林晓：“游戏剧场”栏目欢迎喜欢游戏和小说的朋友投稿。稿件要求如下：小说要和游戏有关系！小说表现游戏中的事件或与现实的互动都可以，无论什么样的故事一定要和游戏有关系，否则它就不叫游戏小说了。DotA小说和“星际2”小说都欢迎。小说要有趣！拖沓像唐僧样唧唧歪歪是文章大病，你的作品可以恐怖惊悚、幽默调侃、煽情雷人，但一定不能像唐僧。要知道现代人的阅读习惯，开篇十行没兴趣就不会往下读了。小说要有情节！小说不是散文不是报告不是诗歌，要有时间地点人物环境细节，要有冲突矛盾。字数从3000到50 000都可以，超过5万字的请先给我提纲。来稿请尽量使用电子文本，以文本文档附件形式发送到linxiao@popsoft.com.cn。一周之内若没收到回复，请作者自行处理稿件。稿费标准根据稿件质量而定。

林晓：在《大众软件》6月下的“网络时代”栏目中，刊登了一篇关于淘宝网的文章，引起读者的共鸣和议论。在“大软地盘”里，也有网友表达了他们的看法。

软粉 POP_Lee

《淘“宝”不淘“气”——淘宝网购之惑》这篇文章讲了有关于淘宝的一些BUG机制和阴暗面的文章，看完后我心里多多少少有一些想法。

首先，我承认此文的作者出发点是好的，但是我觉得作者多少有些钻牛角尖了。淘宝是存在一些BUG，比如刷分，恶评，而且淘宝上山寨货居多。可一个成年人去网购，难道分不清山寨和正品吗？

“大软”的读者群中，高中生和大学生占了很大一部分比例（我大三了），这部分人群中很多都有网购的经验，比如我，经常在淘宝上充话费或者买一些市面上没有的电玩杂志，或者买个二手的360手柄，翻新的黑莓，并且乐于其中。淘宝方便了我的生活。至于新上市的手机了，PSP了之类的产品，我还是去实体店买。

稍微有点分析能力的人都知道，淘宝中的质保啊之类的条条框框，都是扯谈，还有淘宝上那些卖100元200元的NIKE、阿迪，一看就知道是假的，稍有常识的人都知道那些是高仿，难道消费者自己就没有辨别能力了吗？

现实生活中难道就不存在消费者的权益受到损害的例子了吗？淘宝不过是现实商品交易的一个延伸而已，并不是商品交易的“乌托邦”，骗子和投机者在什么地方都有，网络上也如此。

当然，我不是否认作者的文章，任何事物都是在矛盾中发展的，任何事物也是螺旋式上升的。解决一些问题的BUG不仅仅要靠“媒制”，关键还是要引进具体的法律制度，否则，淘宝就是把它那个制度改上上万遍，淘宝中依然会有骗子和山寨。就目前的情况来说，消费者只能自己多长个心眼，网购前做好足够的功课。

软盘™
POPSOFT ZONE
BBS.POPSOFT.COM.CN

软粉 风随尔动

我就喜欢那篇文章上的一句话：跟淘宝上买手机就像是玩大冒险。

软粉 TrumaN

楼主的观点之一是到处都有骗子，所以淘宝也有不算什么；如果在淘宝买了假货那么消费者也有责任，因为消费者不懂“常识”，辨识假货的能力和经验不够。不同的文章有不同的作用，有推荐商铺的就有揭露骗局的，不应该钻牛角尖的不是作者而是读者。



读者来信

林晓：这封关于高考报志愿的来信，冰河代我作了详细热心的答复，希望会对来信的读者有帮助。这位读者的问题很多读者也可能会有，于是，就在这里将来信与回复摘要登出，算是给高中毕业生的一点提醒吧。

林晓姐姐：

您好！我是西安的一名高考补习生，也是“大软”的一名忠实读者。这次来找您，主要是想请您就填报志愿的问题帮我一个忙，在这里我先谢谢您了。

首先，我非常想去北京读大学，并且对计算机专业感兴趣。林晓姐姐在北京生活，对北京比我熟悉得多，所以我想征求一下您的建议，我想林晓姐姐也是很乐意的，不是吗？我现在估分估了550，应该是上不了北京航空航天大学了，可以考虑的大概就是北京理工大学、北京科技大学这些。北京理工大学的教学地点是良乡校区，北京科技大学的教学地点是在海淀区内。所以，究竟是要好学校还是要好地方，就成为了令我头疼的问题。对于这个问题，林晓姐姐觉得究竟是在郊区上好学校呢，还是在市区上个相对差点的学校？在北京的郊区，各种基础服务完善吗？听说北京的物价很高，那在北京读大学一个月及一年的生活费大约需要多少？

其次，我们这里今年实行平行志愿，可以填报4个平行志愿，所以如果林晓姐姐愿意的话，我也很希望您能推荐4所北京的大学给我。我对于文明程度的要求是比较高的，像随地吐痰、随意插队、随口骂人这些事情我是无法容忍的，这也是我想去北京的原因之一。私下里问一下，大软的众编辑（尤其是冰河）上的都是什么大学？对于母校的评价如何？在北京找工作文凭真的很重要吗？（**网友 shxg1234**）

来自冰河的回复：

我的大学母校是北京化工大学，也算是一本重点。对我本人来说这学校说不上好和坏，但却是我四年青春的记忆。我至今仍想念那4年，但却不是因为学校。

选什么学校，的确很难，一方面要看高考成绩，另一方面还要看自己的兴趣，因为毕竟关系到4年的生活，自己不喜欢的东西，学习起来是很痛苦的，这是很多人的教训。而且还要考虑到4年之后的就业，虽然说现在就业和专业的联系未必有多强，不过能提前考虑一下，总是有用的。

在北京找工作，如果没文凭，就发现它很重要，如果有文凭，又发现它不那么重要。它是一个充分条件，不是一个必要条件，相信刚刚经历过高考洗礼的你应该能明白这句解释（这么多年我还能记得这两个名词，我都佩服我自己啊！）

大学的生活费，还是在于自己的花销，毕竟是父母的钱，能节省就节省。根据冰河本人的经验，在北京上学，每月的生活费用支出，600元左右应该够用，当然如果你迷上网络，加上考试挂科要交补考费用，甚至被抓去电击的费用，这些算起来就绝对不止600元了。

最后一个建议：无论学校在市区还是郊区，你的生活大部分时间是集中于校园内的，校外的影响往往通过互联网（当然如果能买到大软，那就还有大软了）来体现出来。所以学校的地点并不重要，学校的氛围很重要。从前的西南联大在昆明的郊区依旧能培养出一批大师，现在的大学遍地大楼名车，却很多混蛋人物出入，你觉得这是学校的地点带来的影响么？

祝你高考顺利，达成自己想要的愿望，大学里一帆风顺，毕业后找到工作，一辈子都不会被抓去电击。

学长冰河敬上

快评



7月上杂志的封面是久违的EVE的新资料片“星战前夜”，游戏是好游戏，只是使本期封面显得有些灰暗。刊物内容方面，我比较喜欢本期的新品初评，涵盖了多种产品和需求。硬件方面，“脱离菜鸟”这篇文章引起了我的兴趣。我本身并不是摄影爱好者，但作为数码时代的一分子，日常生活总免不了拍拍照。这篇文章给了我很好的感觉。而且，难得大软图片这么清晰，呵呵。本期后半本专题我也比较感兴趣，最近周围朋友老玩桌游，这次我终于把桌游的来龙去脉搞清楚了。（**广东 白江**）

话说7月上那篇关于彩蛋的文章还真不错。记得最早遇到的彩蛋就是玩《轩辕剑叁外传——天之痕》时候初入DOMO水世界，那感觉只能用惊讶这个字形容！最近刚好在玩娱乐通的《红楼梦》，粗心的我光顾得留意那些PP的女孩子们，还真没留意到那本印着“空之轨迹”的古书呢……待会一定要去找找看。不过为什么是“空之轨迹”呢？要是《大众软件》该多好。

后面那篇文章《人妖那点儿事》咱也是深有感触啊。咱在“山口山”里的每个角色都是MM，还是人族MM哦……每个面部特征都精挑细选。咱一不骗色二不骗财，就为了看着自己的角色养眼。不过那些BL玩家貌似不懂得怜香惜玉啊，每次野外都让我遍地坟头……哎，还是飞到奥伯丁坐在月光下钓钓鱼，借着月色清流自顾自怜一番吧。（**网友 ch3ch3ch3**）

林晓：拿到杂志中的EVE新手卡，还真犹豫要不要去试试看，浩瀚的宇宙乃我梦境之地，恨不得能化身为一束光在星际间漫游……8月上的这期杂志，你觉得如何？欢迎评论。E-mail给linxiao@popsoft.com.cn说出你的第一感受。精彩的评论将被刊登在杂志上，还能得到一份精美的礼物。



《万王之王3》有奖问答答案及获奖名单

作为中国首款图形化网络游戏《万王之王》的最新续作，获得了2009、2010两年“金翎奖”、“金凤凰奖”、“金手指奖”、CGDA“最佳游戏原画设计奖”等的《万王之王3》，承袭并发扬了“万王”系列中缤纷魔幻的职业体系，拥有7大神之界域，39大魔幻缤纷的英雄职业，在跌宕起伏的背景故事上再现了中世纪无数次气势恢弘壮观的战争场面。


razer deathadder
炼狱蝰蛇3G光学竞技游戏专用鼠标


《万王之王3》
限量版扑克牌

2010年5月，《万王之王3》在“读编往来”栏目中连续做了三期活动，许多玩家积极参与了这些活动。下面就公布这三期活动的答案，以及获奖者名单。

5月上《万王之王3》有奖问答答案

1.《万王之王3》是什么类型的游戏？ 答案D

A.大型3D角色扮演　B.史诗战争作品

C.经典魔幻网游　D.以上都对

2.《万王之王3》官方网站是什么？ 答案C

A.www.kok2.cn　B.www.kok3.cn

C.http://kok3.ztgame.com/　D.http://zt.ztgame.com/

3.《万王之王3》拥有魔幻缤纷的职业体系，请问游戏中共有多少职业可供选择？ 答案A

A.39　B.9　C.12　D.3

4.现在进入游戏的玩家，会得到哪些优惠，哪些惊喜？ 答案D

A.288元公测大礼包　B.欧洲魔幻之旅

C.奖励丰厚的线上活动　D.以上都有

5月中《万王之王3》有奖问答答案

1.《万王之王3》正式开启公测时间是？ 答案A

A.2010年4月27日　B.2010年4月17日

C.2009年12月25日　D.2010年4月3日

2.《万王之王3》官方网站是什么？ 答案C

A. www.kok2.cn　B. www.kok3.cn

C. http://kok3.ztgame.com/

D. http://zt.ztgame.com/

3.《万王之王3》形象代言人是？ 答案B

A.李冰冰　B.范冰冰　C.章子怡　D.周迅

4.参加公测的玩家能赢得哪些奖励？ 答案D

A.10元现金礼包　B.欧洲魔幻之旅

C.iPhone、iPod等数码大奖　D.以上都有

5月下《万王之王3》有奖问答答案



获奖名单

（由答案清晰正确的有效答卷中抽取）

一等奖　3名

获得razer deathadder炼狱蝰蛇3G光学竞技游戏专用鼠标1个

福建 李嘉洪

江苏 于冬宏

浙江 郜　翔

二等奖　60名

获得20元游戏充值卡1张

安徽 王　健　贵州 王　涛　广西 孔得鸿

福建 黄慧敏　福建 孙　政　北京 孙鸿蒙

云南 袁　骏　广东 王　刚　广西 宁钧瑚

河南 薛　亮　甘肃 王　正　贵州 梁成成

北京 李　猛　广东 陈雨晴　陕西 李一新

河北 顾　鹏　安徽 姚乐乐　河北 商贺宁

北京 张　磊　广东 葛　亮　新疆 杨方明

河南 胡旭强　湖北 胡　鑫　河北 张斯凡

山西 刘月如　四川 王　梓　山东 王　琳

山东 李振兴　天津 杨振巍　河北 李文琦

河南 李鹏飞　新疆 魏　霄　山东 姜　坤

陕西 王毅刚　湖北 刘　伟　湖南 黄　睿

江苏 张　毅　河南 阮新宇　陕西 姚　玄

河南 刘知韬　海南 陈　清　辽宁 刘永振

辽宁 黄新宗　河北 陈胜林　湖南 李俊林

河南 吴秋辉　湖北 刘　扬　四川 艾先虎

吉林 王　丹　云南 钱正良　山西 秦淑兰

湖北 黄玥鑫　新疆 张恒宇　湖南 蒲宏洋

云南 陈　伟　河北 贾军锋　吉林 乔　岩

四川 彭　彪　湖南 黄开可　天津 马小泷

三等奖　150名

获得限量版扑克牌1套

（名单请见大软地盘www.popsoft.com/bbs）

林晓：今年流行桌游，真人面对的交流与虚拟网络游戏相比，毕竟也大有魅力。具体分析，我同事7月上的专题《桌面游戏在中国》讲得很透彻，感兴趣的读者朋友可以去读读。下文则是一位读者从自己的感受出发谈论桌游，很有趣，也欢迎喜欢桌游的朋友都来谈谈自己的感受。

桌游的感怀 ■湖南 邓佳瑜

桌游，这不过是我们附庸风雅的叫法，听起来小众但我敢一口咬定谁都玩过。

玩过象棋没有，玩过跳棋没有，玩过飞行旗没有？这些都是桌游。

当然，你大可以用曲高和寡，不流行，弱智来形容这些不贴近你生活，不够酷的玩意。但不可否认的是，你曾在某个下午同几个好友抱着一盘强手棋玩得不亦乐乎。

我很幸运，因为我的成长是包含着户外运动＋读书＋棋牌＋电子游戏的所有项目，因此无论是什么类型的女孩我都能聊个不亦乐乎。只是遗憾现在交友，“棋牌”这一项很难派得上用处，你会带着她玩一个下午的围棋吗？在这个被电力笼罩的娱乐社会？

这种情况一直持续到塔罗牌的大量流入，这也算是桌游的一种吧！只可惜那实在不对我的口味。因为从小时候开始，我就已经开始用一大叠纸和一堆文具来构建自己的故事。

这里先要怀念一下以前愿意参与我那并不出色的故事——实际上没有一个故事能讲完，在我的世界中掷着那不知道是麻将还是强手棋里面偷来的骰子的死党们。现在回头一看，我不正是所谓的DM吗？还是那种剧本，人设，关卡，平衡等等一并揽下来的独立游戏制作人。如此一想，我恐怕一生都没办法再企及儿时的那个高度。

我都不知道当时我的父母是怎么看待我这种奇怪的兴趣爱好的，他们应该只是简单的归纳于“画图”，而没有意识到门后面的我们正在另外一个世界中无法自拔。

很累吧，现在想来也是，从小起我就能够知道嗓子哑了是什么感觉。但是很快乐，真的很快乐，我想再一次接触到这种纯粹的创造的快乐的时候是高中吧！那时我和同学无意间提起这件事，导致我再次重操旧业，并毁掉了几个人的晚自习。

不同于在外面疯跑的体力透支带来的满足的疲倦，不同于阅读书本获得的惊奇的兴奋，不同于游戏中击倒一个个敌人的快感。那时的“桌游”——请允许我用这个词，给我带来的是最直观的“创造”的成就感：这是我的世界，你们要依靠我给出的技能点数搭配自己，打败我所设立的怪物，感受我或许用心或许随便编写的故事。

直到大学，我仍试图用一支笔将4个人带入一个世界，但很遗憾的发现寝室里有6个人占用了4个人的空间，而换寝室后又发现那套“传家法宝”早就不知所终，于是也便不了了之。

偶尔在家里翻到以前留下来的人物卡，地图，怪物卡之类的东西，看着那些画的笔直的分割线和一个个数字还有名字属性，真是有种见到了老朋友的熟悉亲切感觉，那个开着空调几个人围桌而游的场面历历在目。



《三国杀》成为2010年国内最热桌游



国外桌游爱好者正在对弈



一家典型的桌游吧是这样的

因为桌游的关系，我一直试图用电脑游戏的方式再现那份感动，因此选了计算机专业。但是，我逐渐意识到，这个专业实在和我“凭着一行行代码勾勒出世界”的梦想相差过远，这时我才发现，桌游带来的不仅仅是游戏的快乐，更多的是“让我再掷一次！”“喂，不要随便把你的经验值写多了！”“帮我加个血！”的沟通的快乐——没有比朋友之间实打实聚在一起过得更快的下午了。

现在回到家，习惯性的第一件事就是跑去开电脑，挂上QQ却隐身。电脑桌前总是只能坐一个人，你对着电脑，电脑对着你，你默默地敲打键盘，一句话不说。

以前回到家，打电话召集人马，匆匆跑到宝物箱取出一大堆分门别类的道具，再赶忙打开门。方桌子可以轻松容纳下4个人，我的左边是那个嘴尖尖的小夫，右边是有点凶的胖虎，对面是傻乎乎的大雄，他们催促着我掷下那个会决定他们这次战利品的骰子。

那是只要想，都会感到犹如在炎热的夏天一口吃下冰镇西瓜的快乐。

那时我的桌子永远空着。

现在你的桌子上，摆着的是什么？

热门游戏排行榜

截止日期2010年07月15日

单机榜

排名	游戏名称	制作公司	上市日期	票数
1	实况足球2010	KONAMI	2009	2245
2	魔兽争霸Ⅲ——冰封王座	BLIZZARD	2003	2230
3	使命召唤——现代战争2	Infinity Ward	2003	2214
4	求生之路2	Valve Software	2009	2203
5	龙世纪——起源	Bioware	2009	2193
5	刺客的信条2	Ubisoft	2010	2154
7	无主之地 Software	Software	2009	2132
8	骑马与砍杀——战团	Paradox Interactive	2010	2102
9	侠盗猎车手4	Rockstar North	2008	2081
10	战地——叛逆连队2	DICE	2010	2060

网游榜

排名	游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期	票数
1	魔兽世界	BLIZZARD	网易	2005	2250
2	地下城与勇士	NEOPLE	腾讯	2008	2241
3	梦幻西游	网易	网易	2003	2239
4	剑侠情缘网络版叁	西山居	金山游戏	2009	2157
5	穿越火线	SmileGate	腾讯	2008	2131
6	跑跑卡丁车	Nexon	世纪天成	2006	2083
7	天龙八部2	搜狐畅游	搜狐畅游	2010	2050
8	QQ飞车	Neowiz	腾讯	2008	2033
9	永恒之塔	NCsoft	盛大	2009	2018
10	梦幻诛仙	完美时空	完美时空	2010	2015

小白：我相信多数人玩游戏更多是为了打发时间，比如《植物大战僵尸》那种画面风格清新明快的游戏就很容易被人接受，平时不怎么玩游戏的人也会被其吸引。因此尽管《植物大战僵尸》已出了很久，甚至很多人已经玩腻，但还是不断有新玩家加入。他们选择这款游戏的原因很简单，画面好看、操作简单，哪怕你从来没玩过游戏，只要学几分钟就能玩得很开心了。所以，网上一些画面不复杂，能令人放松的心情的游戏会有更多的玩家。相似的是，迷恋“偷菜”“抢车位”等社交网络小游戏的人，一定比玩《植物大战僵尸》的人在数量上要多得多，因为前者更简单、更无需动脑。

你更喜欢哪种游戏呢？当然，如果让我本人选，我宁愿不玩任何游戏，也不愿把时间花在那些只是不断重复的“偷菜”游戏上，即便他们把菜画得再好看、操作再傻瓜，我也绝对不玩！和拥有“endless”模式的《植物大战僵尸》不同的是，“偷菜”类游戏很难找到挑战的乐趣，也谈不上什么“节奏感”“手感”，哪怕只你玩过一些FC游戏，并真的喜欢它们，便不可能迷恋那些无趣的东西。一个真正的游戏玩家不可能从“偷菜”游戏中获得好的游戏体验，这种游戏除了“杀时间”外什么都做不到。但非常讽刺的是，我的一位朋友竟然说他通过“偷菜”学会了“珍惜时间”，但是为什么他还要每天定时跑到电脑旁边，“噼里啪啦”地“收获”一通，在几小时内做完全重复的事呢？当然，许多喜欢“偷菜”的朋友会反对我这种说法，因为他们正从其中获得乐趣，但小白建议大家，在还有条件玩一些更好游戏的时候，还是去玩玩它们吧，比如最近比较火的《变形金刚——赛博坦之战》和《奇点》，与它们比起来，“偷菜”级别的东西真是粗糙得令人汗颜啊！



《变形金刚——赛博坦之战》真的可以玩！如果你看过《变形金刚》动画，在游戏中一定会很享受变形时“嗤嗤咔咔”的声效

IEGEA 2010

高级游戏美术设计师西岸定向培训班

招生开始啦！







成就梦想 从SGAD开始

为寻找就业机会的你 量身打造的专业定向培训！

IEGEA 2010高级游戏美术设计师西岸定向培训班是由国际教育协会、苏州西岸科技有限公司联合推出，《大众软件》全程媒体合作的游戏专业人才培训项目，教授高级游戏美术设计师定向培训的专业指导课程。

IEGEA教程培训以原上海育碧软件有限公司的游戏原创团队的部分成员为基础，集结众多业界技术精英，结合国外同行业的质量标准和规范流程，自2005年开始实施。而苏州西岸科技有限公司更是早已与多家海内外知名国际游戏大厂展开多方合作，完全以用人单位的需求为导向进行课程设计，为提供就业机会打下了坚实的基础。



合作方：

IEGEA，国际游戏教育协会

发行商：政府教育机构，动视Activision，育碧软件UBI Soft

开发商：苏州西岸科技

行　业：大众软件，WACOM

网　络：Saywo.Net Service

政　府：苏州工业园区

咨询热线：（010）88118588-1225

索取报名简章请发E-mail至：Raincy@popsoft.com.cn

邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
~~定价：￥40.00元~~
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN